

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav Dálného východu

Bakalářská práce

Jana Baďurová

Filmová tvorba režiséra Ošiiho Mamorua

Film Works by the Director Oshii Mamoru

Praha 2011

Mgr. Martin Tírala, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze dne

Podpis:

Anotace:

Tématem bakalářské práce je filmová tvorba režiséra Ošiho Mamoru. Cílem práce je zhodnocení jeho děl a určení charakteristických rysů jeho animovaných i hraných filmů. Jsou rozebrána dvě reprezentativní díla, na kterých jsou tyto charakteristické rysy ilustrovány.

Délka práce je 48 stran.

Annotation:

The topic of this work is the film works by the director Oshii Mamoru. The aim of this work is evaluating his works and specifying characteristic features of his animated and live-action films. Two of his representative works are analyzed and these characteristic features are illustrated on them.

The work contains 48 pages.

Klíčová slova:

anime, kyborg, kyberpunk, virtuální realita, Mamoru Oši

Keywords:

anime, cyborg, cyberpunk, virtual reality, Mamoru Oshii

Obsah

1. Úvod	6
2. Život Ošiho Mamorua a jeho tvorba	9
3. Charakteristické rysy Ošiho tvorby	14
3.1 Motivy a témata.....	14
3.2 Techno-orientalismus	15
3.2.1 Kyberpunk.....	16
3.2.2 Kyborg	17
3.3 Postavení ženy	17
3.4 Psi a ostatní zvířata	19
3.5 Architektura a prostředí	20
3.6 Záběry a styl	21
3.7 Pojetí reality a existence a identity	22
3.8 Náboženství a mytologie	23
4. Rozdíly mezi hranými a animovanými filmy	25
5. Ošiho vzory a Oši jako inspirace	26
6. Rozbor vybraných filmů	27
6.1 Ghost in the shell.....	28
6.1.1 Děj.....	28
6.1.2 Kyborgové a umělá inteligence.....	29
6.1.3 Schránka a duch	30
6.1.4 Feministický vs. patriarchální	32
6.1.5 Porovnání s manga předlohou.....	34
6.1.6 Náboženství a filozofie	35
6.1.7 Shrnutí.....	36
6.2 Avalon.....	37
6.2.1 Děj.....	37
6.2.2 Avalon jako hra.....	38
6.2.3 Realita a virtuální realita	39
6.2.4 Mytologie.....	40
6.2.5 Shrnutí.....	41
7. Závěr	43
8. Zdroje	44
8.1 Knižní zdroje - japonské	44
8.2 Knižní zdroje – v ostatních jazycích	44
8.3 Internetové a ostatní zdroje	46

Seznam zkratek

Gits = Ghost in the Shell

Gits 2 = Ghost in the Shell 2

1. Úvod

Ošii Mamoru¹ patří mezi nejvýznamnější a nejčastěji zmiňované současné japonské režiséry společně s Mijazakim Hajaem², s kterým ho budu nejčastěji porovnávat. Vyniká jak v Japonsku, tak i na Západě, a to především díky svému originálnímu přístupu ke zpracování filmu jako takovému a svým zdánlivě nic nového nenabízejícím kontemplativním tématům.

Zmiňována budou veškerá Ošiiho díla, ale rozebírána pouze ta, která režíroval nebo se alespoň na jejich režii podílel, neboť pouze tehdy vyniknou jejich typické rysy, které jim vtisknul.

Ošiiho práci budu rozebírat převážně ze západního pohledu těch, kteří se plně soustředí na analýzu jeho děl, jako je Brian Ruh a Dani Cavallaro³, avšak pro větší objektivitu a záběr neopomím ani zdroje, které se věnují filmu všeobecně. Využívám i japonských zdrojů, které ale ve skrze uvádějí již zmíněné. Spíše než o zhodnocení a kritiku z pohledu filmových studií mi jde vyloženě o obsahový výklad a pochopení jednotlivých prvků a filmu jako celku.

V kapitole „Život Ošiiho Mamorua a jeho tvorba“ zběžně načrtnu chronologicky jeho kariéru a díla a zároveň poodhalím, co jej přivedlo k filmu a jak se postupně vyvinul jeho svébytný styl. Neopomenu ani Ošiiho spolupracovníky, s kterými se mnohdy poprvé seznámil hned na počátku své dráhy, a tato setkání nečekaně vyústila v dlouhotrvající spolupráci.

V následující kapitole „Charakteristické rysy Ošiiho tvorby“ se nejprve zaměřím na jeho tvorbu jako celek a vyzdvihnu ty nejdůležitější a nejčastěji uplatňované rysy v jeho dílech. Tím nejpodstatnějším je technologie, které věnuji hned dvě podkapitoly, kde bude

¹ Japonská jména jsou uvedena v japonském pořadí, tedy nejprve rodové jméno a pak osobní jméno. U ostatních jmen je zachován anglický standard - nejprve osobní jméno, poté příjmení.

² Hajao Mijazaki - režisér anime – nejznámější filmy: Můj soused Totoro (1988), Princezna Mononoke (1997), Cesta do fantazie (2001)

³ Brian Ruh – titul M. A. z Asijských kultur a jazyků na Texaské Univerzitě v Austinu, překladatel z japonštiny, píše o japonské populární kultuře a filmu a vytvořením webové stránky www.animeresearch.com se snaží podpořit seriózní studium japonského anime a komiksu.

Dani Cavallaro – spisovatelka specializující se na literární vědu, kritické a kulturní teorie, většina jejich děl se věnuje anime (The Anime Art of Hayao Miyazaki, Anime and Memory, Anime and the Art of Adaptation, The Fairy Tale and Anime, Anime Intersections a další)

rozebrán technologický pokrok a s tím spojený umělecký styl kyberpunk ve vztahu k Japonsku a představen jeho typický představitel – kyborg. V podkapitole „Postavení ženy“ porovnávám Ošiiho vyobrazení žen v technologické budoucnosti a stavím je do protikladu s jejich pozicí v současné společnosti. V další části se věnuji jeho zaujetím pro psy a způsobům a motivům využití ostatních zvířat jako nepostradatelných prvků příběhu. V architektuře upozorňuji na jeho zájem o prostředí východní Evropy, zříceniny a obrazovky. Protože mi jde vyloženě o obsahovou stránku jeho tvorby, jen krátce shrnu jím často používané záběry a styl, který je velmi blízký filmu noir.⁴ V podkapitole „Pojetí reality, existence a identity“ se rozebírá především propojení virtuální, snové a naší reality a předobraz tohoto spojení ve fungování japonské společnosti. Dále jak je vědomí „já“ utvářeno, jak může být v novém kontextu předefinováno a jak ho uplatňuje Ošii. Poslední podkapitolkou je „Náboženství a mytologie“ a to jak východní, tak západní. Ale zároveň poukazují na zajímavý prvek, kdy Ošii sice využívá již zaběhlých a známých mýtů, ale rozšiřuje je o nový rozměr.

V další části následují rozdíly mezi jeho hranými a animovanými filmy a to jak ze způsobu použití charakteristických prvků popsaných v přecházející kapitole, tak i ze stručného popisu jeho hrané tvorby a přijetí širokého publika.

Jelikož v jeho tvorbě můžeme nalézt mnoho prvků tolik specifických pro jiné režiséry a zároveň Ošii sám posloužil jako inspirace pro další, zařadila jsem do práce i kapitolu „Ošiiho vzory a Ošii jako inspirace“.

Nakonec rozeberu dvě vybraná díla – *Ghost in the Shell* a *Avalon*. Na úvod vyložím důvody, proč jsem si je zvolila, a co je spojuje a naopak rozlišuje. U obou filmů pak co nejstručněji shrnu děj, který je nutný znát kvůli následnému výkladu prvků. Tyto elementy byly sice již popsány v kapitole „Charakteristické rysy Ošiiho tvorby“, ale v souvislosti s konkrétními filmy se snažím o hlubší analýzu. U *Ghost in the Shell* jde především o vztah technologie a lidského těla a mysli. U *Avalonu* zase rozvádím spojení virtuální a naší reality.

⁴ filmový žánr spojující melodrama, detektivky a kriminální thrillery s typickým prostředím využívající hru světla a stínu, důležitou roli hraje psychologie postav, které jsou sužovány pocity odcizení a zoufalství

U obou hraje důležitou roli náboženství a mytologie. Také nezapomínám na jejich předlohy – v jednom případě mangu, v druhém počítačovou hru.

Na závěr shrnuji, v čem tkví přitažlivost a úspěch Ošiho tvorby.

2. Život Ošiho Mamorua a jeho tvorba

Oši Mamoru se narodil 8. srpna 1951 v Tokiu jako nejmladší ze tří dětí.⁵ Již v útlém věku propadl filmu a pravidelně sám či s rodinou, hlavně s otcem, chodil do kina. V té době sledoval převážně samurajské filmy, westerny a policejní filmy. Na střední škole se natolik pohroužil do četby science fiction románů, že se pak na vyšší střední dokonce chtěl stát spisovatelem sci-fi. Roku 1968 se během nepokojů připojil ke studentskému hnutí. Účastnil se shromáždění proti bezpečnostní smlouvě s USA, demonstrací a roznášel letáky. Vše skočilo ostudou pro rodiče, když k nim policie přišla až domů a poukázala na jeho revolucionářskou činnost. Nato ho rodiče zavřeli v horské chatce v Daibosacu, takže ztratil kontakt s hnutím, které mezitím povadlo.

Roku 1970 zahájil studium na Tokijské univerzitě svobodných umění (Tókjó Gakugei Daigaku) a roku 1976 úspěšně absolvoval obor výtvarné umění. Během svých vysokoškolských studií byl fascinován zejména režiséry jako Andrej Tarkovskij, Chris Marker, Anfrzej Wajda, Jeray Kawalerowicz, Andrej Munk nebo Ingmar Bergman (Cavallaro 2006: 16) a to hlavně kvůli závažným tématům, kterými se ve svých filmech zabývali.

S anime⁶ se poprvé setkal roku 1977, kdy náhodně při procházce narazil na inzerát s nabídkou práce *Tatsunoko Productions*. S animací mnoho zkušeností neměl, ale dostal příležitost udělat storyboardy⁷ pro jednu epizodu anime *One-hit Kanta* (1977 – 1978, *Ippatsu Kanta-kun*).⁸ Osvědčil se, a jeho prací se tak stalo převážně kreslení storyboardů a menší režisérské práce na několika anime sériích. Roku 1980 přesídlil do nově vzniklého studia *Pierrot*, jež založil bývalý zaměstnanec *Tatsunoko Production*. Tam pracoval s Hisajukim Toriumiem⁹ na *Nil's mysterious journey* (1980 – 1981, *Nirusu no fušigina Tabi*). Zde také přišel do kontaktu s umělcem Amanem Jošitakem, s kterým spolupracoval v pozdějších letech.

⁵ má staršího bratra a sestru

⁶ označení pro filmy a seriály v charakteristickém stylu japonské animace

⁷ kreslený scénář – při práci na něm se rozhodne o výtvarném stylu, charakteru postav a prostředí

⁸ u prvně zmíněných filmů a seriálů je uveden jejich anglický název, rok vydání (u seriálů doba vysílání) a japonský název v české transkripci; český název není uveden, protože většina Ošiho děl v ČR nevyšla a pokud ano, tak pod anglickým názvem

⁹ japonský režisér a tvůrce několika anime a manga sérií

Na pozici režiséra (1981-82) se zapojil do produkce velmi populární TV série *Urusei Jacura*¹⁰, která se stala jeho prvním velkým projektem. Navíc mu bylo umožněno natočit k tomuto seriálu svůj první celovečerní film *Only You* (1983, *Urusei Jacura: Onri jú*) a jeho pokračování *Beautiful Dreamer* (1984, *Urusei Jacura: Bjútifuru dorimá*), kde se již začal pomalu přesouvat z „humorného ladění k vážnějšímu prozkoumání vztahu mezi zdáním a realitou“ (Cavallaro 2006: 17).

Ošii si může připsat prvenství použití formátu OVA¹¹, v kterém natočil sérii *Dallos* (1983-84, *Darosu*). Tím zahájil dráhu nezávislého režiséra a mohl vyjádřit své názory a postoje. Prvním jeho originálním dílem byl *Angel's Egg* (1985, *Tenši no Tamago*), který natočil ve spolupráci s Amanem. Během jeho natáčení se setkal se Suzukim Tošiem – producentem a zakladatelem studia *Ghibli*.¹² Dle Richarda Suchenskiho je *Angel's Egg* jeho nejosobnější projekt, který však mohl vzniknout jen na vrcholu ekonomické bubliny (3. 4. 2010).

„Brzy po uvedení *Angel's egg* se Ošii setkal s Mijazakim a začali společně pracovat na filmu, provizorně pojmenovaném *Anchor*, který by Ošii režíroval a Mijazaki napsal. Stylistické a estetické rozpory však vedly k ukončení projektu. I když mají vůči sobě navzájem respekt a obdivují práci toho druhého, jejich umělecké neshody stále přetrvávají. Dle Ošiiho je totiž Mijazaki až přehnaně idealistický, zatímco dle Mijazakiho Ošii dává ve svých dílech přednost filosofii před zábavou“ (Cavallaro 2006: 17).

Následně natáčí svůj první hraný film *Red Spectacles* (1987, *Akai Megane*), jenž do jisté míry odráží jeho životní zkušenost s politickou aktivitou. Na to se hned vrací k anime s OVA epizodou *Twilight Q2: Labyrinth Objects File 538* (1987, *Twairato Q2: Meikjú Bukken File 538*), která se zabývá tématem nerozlišitelnosti iluzorního od skutečného.

Během 80. let byla zformována několika umělci skupina *Headgear*.¹³ Jejím hlavním cílem bylo získat veškerá práva pro svá díla a snaha přitáhnout více publicity (Whitley 1. 1. 2011). Itó Kazunori přizval Ošiiho, aby se přidal jako režisér a spisovatel, i když někteří její

¹⁰ romantická sci-fi komedie natočena podle mangy od Rumiko Takahaši

¹¹ Original Video Animation, existuje však i zkratka OAV (Original Animated Video)

¹² společně s Hajao Mijazakim a Isao Takahatou

¹³ Mimo Itó Kazunoriho (scénarista) a Ošii Mamoru byli hlavními členy Júki Masami (mangaka), Izubuchi Jutaka (anime designér a režisér) a Takada Akemi (mangaka)

členové byli k tomuto kroku poněkud skeptičtí vzhledem k jeho uměleckým filmům. Z jejich spolupráce vzešel *Patlabor* – komplexní technopolitická sága, OVA, TV série a filmy. Ošii na pozici režiséra natočil *Mobile police Patlabor* OVA sérii (1988, *Kidō Keisacu Patoreibā*) a produkoval *Mobile Police Patlabor: The Movie* (1989, *Kidō Keisacu Patlabor Gekidžōban*) a *Mobile Police Patlabor 2: The Movie* (1993, *Kidō Keisacu Patlabor 2 the Movie*) a napsal scénář pro několik televizních epizod (1980-1990). Během svého působení v *Headgear* natočil prequel¹⁴ k *Red Spectacles Stray Dog: Kerberos Panzer Cops* (1991, *Stray Dog Keruberosu Džigoku no Banken*) a později *Talking Head* (1992, *Talking Head*), jež mají tvořit jednu trilogii.

Zásadním dílem jeho kariéry byl film *Ghost in the Shell* (1995, *Kōkaku Kidōtai*). Do kin byl uveden současně v Japonsku, Evropě a USA. A přestože byl v samotném Japonsku přijat poněkud chladně, kdekoliv jinde slavil úspěch (Cavallaro 2006: 18).

Po delší tvůrčí pauze napsal scénář k filmu *Jin-Roh: The Wolf Brigade* (2000, *Džin-rō*) a třídílnému OVA *MiniPato* (2001, *Minipato*). Se svým týmem se podílel na vizuální stránce filmu *Blood: The Last Vampire* (2000, *Blood: The Last Vampire*). Poté natočil hraný film *Avalon* (2001, *Avaron*). Natáčelo se v Polsku, převážně ve Wrocławu, s japonským štábem a v koprodukcii s polskou filmovou společností, polskými herci a dialogy. Následoval krátký film *Killers: .50 Woman* (2003, *Kirázu háfu úman*), načež se vrátil k animovanému filmu sequelem ke *Gits*¹⁵ *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004, *Inosensu*).

„Jeho novátorské a mysl-provokující filmy začaly přitahovat čím dál víc profesionálů i amatérů, což jen potvrzuje promítání jeho práce na Mezinárodním filmovém festivalu v Rotterdamu (2000, Rotterdam International Film Festival) a projekce *Avalonu* (2001) na filmovém festivalu v Cannes a nominace *Gits 2* na Zlatou palmu¹⁶“ (Cavallaro, Dani 2006: 19).

¹⁴ označení pro umělecké dílo, jehož děj předchází ději dříve uveřejněného díla

¹⁵ *Gits* = *Ghost in the Shell*

¹⁶ *Gits 2 Innocence* je vůbec první nominované anime a zároveň patří mezi pět kdy nominovaných animovaných filmů v Cannes (další byly *Dumbo* – 1941, rež. Sharpsteen; *Peter Pan* – 1953, rež. Clyde Geronimi, Alfred Jackson, Hamilton Luske; *Fantastic planet* – 1973, rež. René Laloux; *Shrek* – 2001, rež. Andrew Adamson, Vicky Jensen)

V jeho nedávné tvorbě začínají převládat hrané filmy - *Tachigui – The Amazing Lives of the Fast Food Grifters* (2006, *Tačiguiši recuden*), *The Women of Fast Food* (2007, *Šin Onna Tačiguiši Recuden*), *Kill* (2008, *Kiru*) a *Assault Girls* (2009, *Asaruto gáruzu*). Jediným a nejnovějším anime snímkem je *The Sky Crawlers* (2008, *Sky Crawlers*), který byl roku 2008 nominován na Zlatého lva na filmovém festivalu v Benátkách.

V jeho tvorbě se dá pozorovat jistý druh vývoje. Pokud půjdeme chronologicky jeho filmografií, zjistíme, že pomalu přechází od snového světa fantazie přes vzdálenou high-tech budoucnost, kde technologie nejprve funguje jen jako venkovní vylepšení těla a posléze proniká do lidského těla a mysli, až do bližší a reálnější budoucnosti s pokrokem v biologii – klonováním. *Angel's Egg* je tedy vyloženě abstraktní svět, který připomíná spíše snovou představu. *Twilight Q* se již odehrává v současnosti, ale stále ještě tu jsou prvky fantazijní. Hned po něm přichází *Patlabor*, který je také víceméně v přítomnosti¹⁷, ale tentokrát již s několika sci-fi prvky jako je přítomnost obřích robotů. Následuje *Gits*, kde se ve světě běžně pohybují kyborgové a celá společnost je závislá na síti. Svým posledním anime filmem *Sky Crawlers* se vrací zpátky k světu budoucnosti, kde jediným nesoučasným prvkem je klonování lidí, což je nám, vzhledem k současnému vědeckému pokroku, časově bližší a reálnější než kyborgové. Dá se v tom spatřit jisté tvůrčí zrání, kdy se jako dítě zaobírá pohádkami, pak sní o daleké vylepšené budoucnosti a nakonec se smíří s přítomností.

Ačkoliv nedosáhl takové popularity jako Hajao Miyazaki, je pokládán za jednoho z hlavních japonských režisérů anime. Jeho filmy se vymykají jak tematicky, tak stylisticky. Oproti Miyazakimu, jehož filmy jsou zaměřeny především na děti, Ošiho publikum tvoří převážně dospělí. A to ne snad kvůli nevhodnosti scén, ale schopnosti interpretovat si děj po svém, neboť Oši nikdy nepodává konečný jednoznačný závěr, ale spíše jen posledními záběry poeticky rekapituluje a vyvolává naději i beznaděj. Celé jeho dílo lze chápat i jako úvahu o vratké povaze osobní identity, kde hranice bytí jsou vytvářeny aktivním hledáním a dokreslovány konstantní změnou. Oši se snaží přitáhnout pozornost k omezenému lidskému pohledu a přivést diváka do bodu, kdy dojde k poznání, že svět, ve kterém žijeme, není jediný.

¹⁷ v době jeho natočení 1989 šlo o nedalekou budoucnost 1999

Pod vnější vrstvou existuje ještě abstraktní transcendentální svět. Protagonisté tento hlubší svět pociťují, ale když vidí odraz sama sebe, zdají se být tímto obrazem šokováni. V těchto momentech si uvědomují, byť jen krátce, svou křehkost. Ošii se v tomto směru vyvíjí, neboť jeho první postava, dívka z *Angel's Egg*, která je spjata s prázdným vejcem, není schopna se s tímto poznáním vyrovnat, avšak pozdější postavy, Kusanagi a Ash, se transformují. Každá z postav touží po změně, vnitřní přeměně, které jim umožní stát se něčím novým (Suchenski 3. 4. 2010).

Většinou pracuje se stejným týmem lidí s ohledem na to, zda dělá hraný nebo animovaný film. „Považuji je za ty nejtalentovanější a nejtrpělivější umělce, i když hodně z nich je tvrdohlavých a sobeckých, a já jim všem věřím a bez jejich přispění by moje filmy nikdy nevznikly (Rucka 23. 9. 2010).“ Mezi jeho stálé spolupracovníky patří Kawai Kendži, Itó Kazunori a Okiura Hirojuki.¹⁸

Ošii jasně prosazuje svoje vlastní styly a postupy. „Mou největší motivací, když dělám filmy, je vytváření světů, které jsou odlišné od toho našeho. Nejprve přemýšlím o obrazové stránce, pak o příběhu a nakonec o postavách. Kdysi dávno jsem hovořil s Cameronem.¹⁹ Ten mi řekl, že nejdůležitější jsou postavy, pak příběh a nakonec pozadí. Já osobně si myslím, že pravý opak je pravdou. Podle Camerona je tohle nezbytné, abyste uspěl v Hollywoodu. Takže jsem si pomyslel, dobře, moje filmy nejsou pro Hollywood, tak si můžu vybrat, co chci (Nelmes, Jill 2003: 228 – 229).“

Přestože někteří shledávají jeho filmy těžké na pochopení, on sám říká, že je takové úmyslně nedělá. „Moje téma je vždycky velmi prosté. Nikdy nepohlížím na svou práci jako na „těžkou k pochopení“. Jestliže tak vypadají, tak je to možná proto, že se nezajímám tolik o příběh nebo drama“ (Ruh 23. 9. 2010). Ovšem na druhou stranu potvrzuje, že všechny filmy jsou nejednoznačné, stejně jako věci, které nazýváme „život“ a „realita“ (Ruh 2004: 183).

¹⁸ Kawai - hudební skladatel, soundtracky pro *Patlabor Gits 1 a 2*, *Avalon* a další; Itó – scénář pro *Patlabor*, *Gits*; Okiura – animátor, *Patlabor*, *Gits*, *Jin-roh*

¹⁹ filmový režisér – *Terminátor* (1984), *Titanic* (1997), *Avatar* (2009)

3. Charakteristické rysy Ošiho tvorby

3.1 Motivy a témata

Hlavní dějovou linku většiny jeho filmů tvoří vyšetřování, ať už jde o to skutečné policejní (*Patlabor 1 a 2*, *Gits 1 a 2*) nebo jen pomyslné, kde se protagonista snaží odhalit pravdu nebo objevit sám sebe (*Avalon*). Tuto pomyslnou cestu lze chápat i jako „výpravu za grálem“. Postavy jsou konfrontovány se sebou samými a se systémem, k němuž začínají směřovat otázky a pochyby o svobodě a kontrole (Suchenski 3. 4. 2010). Časté je i politické zabarvení, kde centrem zájmu nejsou velké mocenské struktury, ale spíše malé politicky aktivní skupinky nebo jednotlivci.

Je patrná Ošiho hluboká averze k antropocentrismu, neboť drtivou většinu hlavních a klíčových rolí dává kyborgům, panenkám a zvířatům (Cavallaro 2006: 26). Čímž dává možnost prozkoumat lidství - člověka z nové perspektivy.

Neopomínají ani problematiku životního prostředí a jejich vzájemný vztah. Honbu za stíny ryb v *Angel's Egg* lze chápat jako „kritiku přílišného rybolovu“ (Cavallaro 2006: 80) a zničení stromu života tankem ke konci *Gits* může naznačovat nebezpečnou převahu technologického rozvoje na úkor přírody a hrozbu jejího zničení. Jeho zaujetí přírodou potvrzuje i fakt, že přispěl i na Expo 2005 pořádané v prefektuře Aiči, jehož hlavním tématem byla „Moudrost přírody“. Speciálně pro tuto příležitost připravil snímek *Ark of Awakening* (2005, *Mezame no hakobune*).

Téměř ve všech anime se do určité míry objevují tři překrývající se témata – „elegické, apokalyptické a karnevalismus“²⁰ (Napier 2000: 12). Mijazakiho filmy obvykle obsahují všechny tři prvky, kdežto Oši, pokud pomineme jeho začátky v již zaběhlé sérii *Urusei Jacura*, se zaměřuje pouze na apokalyptický a elegický. „Jednou důležitou součástí elegického tónu je představa nostalgie. A právě ta je úzce spojena s oběma tématy - mytologie i technologického pokroku. Nostalgie je touha či stesk po zašlém, minulém a ztraceném. Zvláště jde o ty časy, které jsou vnímány jako „snadnější“ nebo „opravdové“. Takové, kdy nebyla technologie, která se stala až příliš komplikovanou“ (Ruh 2004: 187). Na druhou

²⁰ Tento pojem zavedl Michail Michajlovič Bachtin – ruský literární vědec a teoretik kultury. Odkazuje na podrytí a uchvácení atmosféry skrze humor a chaos.

stranu, lpění na minulém může omezit budoucí vývoj sama sebe – přesně jak Loutkář (*Gits*) praví: „Tvá touha zůstat taková, jaká jsi, je to, co tě omezuje.“ Ošii se tímto snaží svými diváky otrást, aby začali přemýšlet, proč je to tak znepokojuje (Ruh 2004: 193).

Zdá se, že se Ošii oproti Mijazakimu vědomě vyhýbá rodinným strukturám (Ruh 2004: 199 - 200). I když je postava součástí nějakého týmu, vždy to zůstává na kolegiální či přátelské úrovni, nikdy nejde dál. Ošii upřednostňuje samotu a izolaci, jak fyzickou, tak psychickou. Protože pouze v těchto momentech jsou lidé nejopravdovější a nejupřímnější (Reymond 1. 2. 2011).

3.2 Techno-orientalismus

Ačkoliv pojem „robot“ náleží Čapkovi a titulem „otec robotiky“ se honosí Isaac Asimov, a to především díky svým povídkám, kde poprvé formuloval tři zákony robotiky, tak pokud bychom měli mluvit o robotech ve skutečném světě, drží prvenství Japonci, kteří na poli robotiky udělali největší pokrok. Své roboty se co nejvíce vzhledem i chováním snaží přiblížit živým bytostem - robotickým psem Aibo od japonské firmy Sony počínaje a Geminoidy profesora Išigura Hirošiho z Ósacké univerzity konče. Oni sami často mluví o své zemi jako o „království robotů“²¹ (Schodt 1988: 14) a anime tuto propagaci a reprezentaci Japonska jen podporuje. „Původní pojem orientalismus v souvislosti s Japonskem odkazoval na tradiční kulturu, pro Západ tak exotickou, jako byl zen, kabuki, čajový obřad a bojová umění. Ale nový orientalismus, techno-orientalismus, zdůrazňuje japonskou technologickou nadřazenost a vedoucí postavení v technologickém pokroku“ (Morley, Robins 1995: 147 - 149).

Ošiiho postoj k technologii je ambivalentní – „zbraně a vojenská vozidla jako helikoptéry a tanky jsou zjevným symbolem bojechtivosti a obrazovky představují formu manipulace“ (Cavallaro 2006: 24). Ale jeho nadšení pro jakékoliv technologické vylepšení těla a vytvoření nové úrovně na čistě virtuální bázi je evidentní. Ačkoliv přístup

²¹ robotto ókoku (ロボット王国)

k vylepšenému tělu Kusanagi nebo gynoidů²² v *Innocence* je vyloženě pracovní. Podporuje tak původní koncept zakotvený v etymologii slova „robot“, který odkazuje na „robotu - práci“ (Nihon Terebi 2004: 144 - 145).

3.2.1 Kyberpunk

Kyberpunk je především literární a umělecký směr, který vznikl na začátku 80. let jako subžánr sci-fi. „Kyber“ se ve slově kyberpunk vztahuje k vědě a zejména revolučnímu předefinování vztahu mezi lidmi a stroji kvůli příchodu kybernetiky²³. „Punk“ představuje anarchistický přístup městské pouliční kultury outsiderů bojujících o přežití (Cavallaro 2000: 12-14). Ošiiho kyberpunk toto vše splňuje, ale navíc zaznamenává i vývoj. Postupuje z pre-kyberpunku, kde se nejprve technologická vylepšení pohybují na povrchu lidského těla ve formě exoskeletonu (obří stroje v *Patlabor*), který ještě umožňuje rozdělení člověk – stroj a návratnost do původního stavu. Později ale technologie postupuje do hloubky a vývoj se větví. Jeden proud ukazuje lidské tělo i mysl, jež byly přetvořeny invazivní formou biotechnologie (kyborg v *Gits*) do té míry, že pojem „člověk“ je nejistý. Druhý proud se soustředí pouze na ovlivnění lidské mysli, která je natolik zachycena ve virtuální realitě (*Avalon*), že se někteří už nemusí do reality vrátit (Cavallaro 2006: 27).

Vztah kyberpunku a východní Asie se stal v dílech *Neuromancer* a *Do Androids Dream of Electric Sheep?*²⁴ předmětem jisté fetišizace, obzvlášť Japonska, což se dá spojit s jeho technologickým pokrokem té doby (Ruh 2004: 127 - 128). Ošiiho dílo toto povědomí ještě upevňuje.

²² humanoidní robot vypadající jako žena

²³ vědní obor, zabývající se kvantitativními a strukturními zákonitostmi řízení, sdělování a kontroly samoregulujících soustav

²⁴ *Neuromancer* – William Gibson (1984), *Do Androids Dream of Electric Sheep?* – Phillip K. Dick (1968)

3.2.2 Kyborg

„Kyborg“ je popisován především jako lidská bytost, jejíž tělo bylo do určité míry převzato elektromechanickým zařízením, obvykle za účelem vylepšení přirozených vlastností organismu. Takže se z člověka postupně stává spíše stroj s organickými částmi. Ve stejnou dobu však pokračuje i opačná tendence antropomorfizace stroje – stvoření androida. „Prvním kyborgem představeným v anime byl *Tecuwan Atomu* (1952, *Astro Boy*) v manze od Tezuky Osamua, která byla nakonec i natočena jako anime série *Tecuwan Atomu* (1963-1966, *Astro Boy*). Tecuwan Atomu je tragická postava. Byl sestaven vědcem proto, aby nahradil jeho zesnulé dítě. Když však neschopnost růstu odhalí jeho umělou podstatu, je otcem zavrhnut a zanechán, aby si sám našel své místo na světě“ (Levi, Antonia 2001: 44). A přesně tento element v sobě má i *Gits*. Jde vlastně o to, že veškerá vylepšení a posílení jejich přirozených vlastností jdou ruku v ruce s útlumem jejich lidství.

On sám přisuzuje kyborgovi „studené tělo“.²⁵ Vytrácí se potřeba organického těla, které je nahrazováno umělými součástkami. Neboť tělo představuje jistou hrozbu pro člověka v podobě nemoci a zranění. Tělo se postupně stává externí záležitostí. Přestáváme ho považovat za neoddělitelné od nás a naší mysli. Do protikladu s tímto tělem předkládá „tělo, co cítí“.²⁶ Sem patří především zvířata, tedy tvorové, kteří si neuvědomují sami sebe a pro které je tělo a vědomí vlastního já jedno a totéž. Velmi často používá oba typy zároveň k zesílení kontrastu – panenky a kyborgy staví proti psům, ptákům a rybám (Nihon Terebi 2004: 30 - 31).

3.3 Postavení ženy

„Není tu žádná rasa. Žádné pohlaví. Žádný věk. Žádné vady. Jsou zde jen mysli. Utopie? Ne, internet.“ – „Anthem“, televizní reklama pro MCI. Tato myšlenka vychází vstříc víře, že informační technologie a kyberprostor nám přináší svět bez sociální nespravedlnosti (Silvio 5. 5. 2010). Zdá se, že Ošii tuto představu plně podporuje. V *Gits* a *Gits 2* dává

²⁵ cumetai šintai (冷たい身体)

²⁶ niou šintai (匂う身体)

vzniknout vědomí bez těla a samo vědomí je přitom volně přenositelné z jednoho umělého těla do druhého. Ačkoliv ve filmech koncept získání a vybrání kybernetického těla nebyl blíže osvětlen, je možno se domnívat, že každý si mohl vybrat rasu, pohlaví a další atributy. A pokud by mu to nebylo umožněno, mohl získat celé tělo nebo jen součástky na černém trhu - stejně jako dětské tělo, které Bató obstaral pro Kusanagi. Jestliže jsou tedy všechny tyto vlastnosti těla svobodně volitelné, už zde neexistují pevně dané definice či stereotypy, které tu či onu položku charakterizovaly. Jakákoliv diskriminace by se v tomto směru měla stát přežitkem.

Kyberpunku je vyčítáno, že je to spíše „mužský svět“. Objevuje se v něm jen několik hlavních ženských rolí a opakují se ženské stereotypy (Cadora Nov. 1995: 357-58). „I když se tedy zdá, že jde o otevřeně mužské sci-fi, vezmou-li se v potaz ženy ve vedlejších rolích jako je Molly v *Neuromancerovi*, která je možná ještě silnější než ostatní, můžeme kyberpunk považovat za skryté feministické sci-fi. Kyberpunk se tak liší od otevřeně feministického sci-fi, kde ženy žijí v souladu s matkou přírodou, jsou vegetariánkami, neznečišťující životní prostředí a reprezentující předpatriarchální přírodní náboženství. Kdežto ve skrytém muži a ženy kráčí rovnocenně“ (Gordon 5. 2. 2011). Ošii se tomuto vzpírá a povyšuje kyberpunk na feministické sci-fi, v němž jsou ženy zobrazovány jako lidské bytosti a ne jako přestavitelé ženských principů. Do hlavních postav obsazuje ženy, které jsou jak psychicky, tak fyzicky velmi silné. Představují silnou osobnost, která se o sebe dokáže sama postarat. Nemá partnera, fyzicky, pracovně či schopnostmi se svým mužským kolegům zcela vyrovná nebo je i překoná. Je emancipovaná a vykazuje charakterové rysy připisované spíše mužům. Vždy působí řečí i výrazem vyrovnaně až chladně, což dokresluje pevný hlas bez emočních podtónů. Jejich pracoviště jako armáda, zvláštní policejní útvar či počítačové hry jsou navíc tradičně pojímány jako doména mužů. Co se týče Kusanagi Motoko, Ošii řekl: „Ženy o sobě nepochybují. Spíše než zobrazit Motoko, jsem chtěl zjistit, jaké to je být znovuzrozen. Co to znamená stát se něčím, čím nejste? Myslím, že je to něco, čemu muži nemohou porozumět. Chtěl jsem to zobrazit, protože je to něco, čemu nerozumím. Stát se mužem je něco jiného

(Yoshida June 2001: 39).“ „Pro mě jsou ženy tou největší záhadou hned po psech (Reymond 1. 2. 2011).“ Takže její dosazení do hlavní role je jistá forma studie.

Ošiiho ženy jsou zvláštnější o to víc, že se vymykají obvyklému zobrazování žen v japonských masmédiích, které bylo zformulováno na základě výzkumu do pěti bodů: „1. muži a ženy jsou hodnoceni rozdílně, 2. ženy jsou objekty, 3. ženy jsou podřízené, 4. ženy jsou méně schopné, 5. ženino místo je doma“ (Cooper-chen 1997: 211 – 212). I přes všechny Ošiiho klady na poli emancipace mu lze vytknout dvě věci: 1. zachoval prvek ženy – matky, kdy žena na sebe bere břímě zrození nového života, 2. ženská nahota.

V této souvislosti Anne Balsamo předkládá vizi znepokojujícího postavení ženy v technologické budoucnosti. V časopise LIFE byly prezentovány fotky „těla budoucnosti“. U těchto těl jsou k dispozici plastická nefunkční varlata, implantáty údů a umělé ruce, což představuje buď funkčně nutné části těla (ruce, nohy) nebo estetické vnější doplňky (varlata, údy). Ironií je, že tu nejsou zobrazeny prsní implantáty, které se nyní již běžně používají u žen po mastektomii. Znepokojující ale je, že v článku upozorňují na vývoj umělého uteru (Balsamo 1996: 6-9). Takže obraz Kusanagi jako jistý druh „umělého uteru“, který povine potomka Loutkáře do Sítě, musí být proto nejprve pohlíženo s nedůvěrou (Ruh 2004: 134).

I když Ošii říká, že *Gits* byl prvním filmem, kde je žena hlavní postavou, dalo by se o tom polemizovat, protože v *Tenši no Tamago*, *Urusei Jacura* a *Patlabor* nebyla jedna centrální postava, ale dvojice či celá skupina, složená z obou pohlaví.

Zajímavým detailem je, že většina hrdinek (*Gits* – Kusanagi Motoko, *Avalon* – Ash, *Sky Crawlers* – Kusanagi Suito) je typově stejná – kratší černé vlasy, modré oči a světlá pleť. Ošii tak vytvořil multirasovou postavu, která nese jak asijské, tak evropské rysy.

3.4 Psi a ostatní zvířata

Ačkoliv se to na první pohled nezdá, klade Ošii velký důraz na psy a často je považuje za klíčové postavy filmu. Na otázku, kdo na něj má největší tvůrčí vliv a jak se to promítlo na natáčení *Innocence*, odpovídá: „Můj milovaný Gabriel, můj baset. Tento film je o mně a mém

psu (Rucka 23. 9. 2010).“ Ošii používá psy jako nezaujaté svědky, jimž je umožněno pozorovat lidské chování bez přetvářek, ve chvílích, kdy jsou sami sebou a nemusí se omezovat. „Psi jsou pro mě největší záhadou. Kdybych ji rozluštil, natočil bych film o psech, ale mám jen částečné odpovědi, takže se spokojím jen se vkládáním psů do filmů jako vedlejších postav (Cavallaro 2006: 25 - 26).“

Sám Ošii prohlašuje, že preferuje společnost psů než lidí, protože jak lidé začínají ztrácet části svého těla, potřebují se ztotožnit s něčím jiným. Mohou to být živá stvoření i neživé objekty jako auta, města či počítače. Na rozdíl od zvířat, která zůstávají stále stejná, se lidé pořád mění a musí se měnit kvůli technologickému vývoji, ale neměli by se ho bát, ale naopak ho přijmout a učit se žít s ním (Rucka 23. 9. 2010).

Velmi často se objevují hejna ptáků nebo ryby, které reprezentují představu svobody a umocňují tím uvěznění lidí v sobě samých. Ovšem dle Roberta Eberta mohou být grafickým ekvivalentem *makurakotoba*²⁷ v poezii. Nejsou důležité pro děj, ale ve filmu fungují jako interpunkce nebo forma ticha - „nspěchejme do další scény“ (1. 1. 2010).

3.5 Architektura a prostředí

„Ošiiho obliba evropských filmů se jasně promítá i do architektury jeho děl, která na první pohled evokuje atmosféru východní před- a poválečné Evropy. On sám považuje tento klasický styl a starý design architektury a atmosféru východní Evropy za čistý, krásný a nostalgický“ (Rucka 23. 9. 2010). Tyto evropské kulisy s válečným nádechem však používá spíše v negativním smyslu - jako připodobnění rozpoložení svých postav, které procházejíce tmavými ulicemi míjejí stínové kolemdoucí, jako by vlastně míjeli sami sebe. Figuruje zde jistá bezcílnost, jež prostupuje ponurými šedými ulicemi a jejich dosavadními životy.

Dalším důležitým aspektem Ošiiho architektonických obrazů je v „zdůraznění zřícenin a trosek“ (Cavallaro 2006: 26), které představují válkou zničenou zemi nebo místa zpustošená a opuštěná lidmi. William H. Fox Talbot toto zaujetí zdůvodňuje tím, že kamera má zvláštní

²⁷ „polštářová slova“ - poetické stálé přívlastky

nadání pro zachycení „ran času“ (Sontag 1979: 69). Dá se říci, že odráží vnitřní rozervanost hrdinů a reprezentují jejich, nám neznámou, minulost.

Klade velký důraz na obrazovky, a to nejen na ty skutečné, které jsou ve městech budoucnosti na každém roku, ale i o ty metaforické jako jsou zrcadla, vodní plochy a skleněné výlohy, díky nimž nejsou protagonisté jen postavami, ale i diváky. Nejde přitom jen o odraz sebe – stačí, když Kusanagi uvidí ve výloze nebo v restauraci kybernetické tělo na první pohled identické s jejím.²⁸ Tím vším trhají jejich identitu a ničí jakýkoliv pocit celistvosti, o který tak usilují (Cavallaro 2006: 25). Ačkoliv Ošii staví mysl nad tělo, je to právě ona tělesná schránka, která nás reprezentuje a které přičítáme jedinečnost a potažmo schopnost odlišit se od ostatních. A proto spatření sama sebe v odraze evokuje otázku, který z nás je ten pravý a jaký vlastně je.

3.6 Záběry a styl

Na začátku filmu chybí uvedení diváka do děje. Ten je vždy vržen přímo do akce a musí se zorientovat sám. Děj začíná většinou ještě před úvodními titulky a i ty jsou prostříhány již sekvencemi příběhu.

Nejtypičtějšími jsou tři typy záběrů: dlouhé lyrické záběry na hrdiny beze slov jen podbarvené hudbou, 2. dlouhé monology, kdy kamera staticky snímá mluvčího nebo se k němu přibližuje, 3. záběry velkých prostor jako moře nebo nebe s letícími ptáky.

Jeho filmy je možno stylisticky zařadit pod žánr film „noir“ (Nihon Terebi 2004: 74). Nejpatrnější je to v *Avalonu*, který se k černo-bílému schématu blíží svým sépiovým filtrem a tlumenými barvami, aby vynikl kontrast. Často využívá hry světla a stínu. Dalšími obecnými prvky, které Ošii taktéž implementuje, jsou záběry odrazů lidí v zrcadlech, jak už bylo dříve řečeno, a pocit odcizení a rozervanosti hlavních hrdinů, kteří představují společenské odpadlíky. Přičemž zachovává i profesi policisty (Kusanagi v *Gits*) nebo soukromého detektiva (Ash – vlastní pátrání po *Class Real*).

²⁸ jako člen speciální jednotky musí být nenápadná a tudíž její tělo musí vypadat jako běžný masový produkt, ale schopnosti a vlastnosti jsou vylepšené

3.7 Pojetí reality, existence a identity

S tím, jak se počítače vyvíjely a začaly převládat v každodenním životě, se i Ošii posunul ze snové reality do té virtuální. Ve svých kyberpunkových dílech (*Gits 1 a 2, Avalon*) dává realitě a virtuální existenci nový rozměr. Maže hranici mezi tím, co je skutečné a co je iluze, a pobízí k předdefinování pojmu život. Vytváří úplně nový svět, jehož vznik a trvání je sice závislé na lidech, ale to, co se v něm děje, je již nekontrolovatelné. Svým způsobem to odráží představu hraní si člověka na boha. Zabývá se otázkou existence, kdy se svět tak radikálně mění. A kým se tak stáváme - kde začíná stroj a kde my.

Ve filmech je jasně ukázáno, že de facto neexistuje rozdíl mezi naší realitou a tou virtuální. V obou se může něco zrodit, ale taky zemřít. Navíc jedinci mohou přestupovat z jednoho rozměru do druhého – z virtuálního do reálného a naopak. U člověka tak dochází k úplnému rozdělení fyzická a duchovna, které pak vede ke splnutí realit. Jedno najednou může existovat bez druhého. Samozřejmě pak vznikne nemyslitelná prázdná schránka, nebo naopak jen mysl v informačním moři. Tento přístup neaplikuje pouze na vztah reality a virtuální reality, ale i na sny. Nesnaží se je nijak rozlišovat, spíše se zajímá, jak „sny formují realitu“ (Ruh 2004: 9).

Kawai předkládá, že v japonštině „existuje mnoho výrazů pro první osobu v jednotném čísle, jako *watakuši, boku, ore* a *uči*. Volba zcela závisí na okolnostech a na osobě, kterou oslovují. V těchto souvislostech můžeme říct, že Japonci nachází „já“ skrze existenci ostatních“ (Kawai, Hayo 1995: 23-24). „Vztah mezi jednotlivcem a skupinou je důležitým Ošiiovým prvkem – jeho postavy pracují ve skupinách podle určitých pravidel - Sekce 2 v *Patlabor*, Sekce 9 v *Gits*, hra v *Avalonu*.²⁹ Tito jednotlivci jsou odsouzeni být sami i ve skupině, do níž jsou nuceni, i když chtějí být sami. Pro Japonsko je pospolitost důležitým prvkem... A to se odráží i na prvcích tradiční architektury, jako jsou posuvné dveře, stěny z papíru a ze dřeva, které působí spíše jako spojovací vlákno než jako skutečný prostředek k rozdělení prostoru. A přesně tento přístup navádí k prostupování světů, těch reálných, virtuálních a snových, jež tuto mentalitu odráží a Ošii používá“ (Cavallaro, 2006: 21-23). Sám

²⁹ sekce 2 – jednotka metropolitní policie, sekce 9 – zpravodajská organizace veřejné bezpečnosti, virtuální hra Avalon

Ošii potvrzuje: „Postavy konverzují, ale nikdy se na sebe nedívají. Nejsou nikdy tváří k sobě, ale vždy tváří k divákovi. Postavy komunikují pouze s obrazovkou. Nalezl jsem tento prostředek jako vyjádření představy lidské samoty. Nikdy jsme neprozkoumali vztah, který může vzniknout mezi člověkem a psem, nebo člověkem a strojem. Jestliže lidé ještě pořád neznají sami sebe, je to možná proto, že vždy přistupovali k člověku ve vztahu (ve spojení) s jiným člověkem. Já se zajímám o další typy vztahů (Reymond 1. 2. 2011).“ Přestože se takto vyjadřuje pouze k *Patlabor*, ještě větší platnost to má u *Avalonu* a *Gits*.

3.8 Náboženství a mytologie

Ošii se neupíná pouze na jedno náboženství, ale přebírá symboly ze šintoismu, buddhismu, křesťanství a odkazuje na lidovou tradici starověkého Japonska a Artušovskou legendu. Poukazuje na to, jak jsou i v dnešní době mýty a náboženství živé a stále důležité. Nespokojuje se však pouze s jejich použitím ve starém pojetí, ale obohacuje je o nové prvky, aby byly aplikovatelné i dnes.

Jako mladý se učil v křesťanském semináři a měl se stát knězem. Ovšem během této doby se přihodilo něco, co zničilo jeho náboženské představy. Odmítl to jakkoliv veřejně komentovat. Přesto zůstává fascinován křesťanstvím a často zmiňuje Bibli ve svých filmech. Ošii o tématu náboženství prohlašuje: „V podstatě jsem zbožný člověk. Tím myslím, že někde tam je něco většího než člověk. Přesto nenávidím všechny tyhle takzvané „náboženské spolky“. To jsou moje osobní pocity (Ruh 20. 10. 2010).“

Víru ztratil krátce předtím, než šel film *Angel's Egg* do produkce a celý film lze chápat jako existenciální beznaděj, když se někomu zhroutí systém víry (Suchenski 3. 4. 2010).

Všechny odkazy nepoužívá v náboženském smyslu, jen si je vypůjčuje pro vyjádření svých postojů nebo posunutí děje dopředu.

Nejčastěji se křesťanské narážky a citace Bible objevují v *Gits*: „Teď totiž vidíme jako v zrcadle, nejasně.“, „Dokud jsem byl dítě, mluvil jsem jako dítě, myslel jsem jako dítě, měl

jsem dětské názory; když jsem však dospěl, s dětinskými věcmi jsem se rozloučil³⁰.“ Loutkář přes tyto náboženské metafory komunikuje s Kusanagi. Při splynutí entity Loutkáře a Kusanagi, se zjeví imaginární projekce Loutkáře jako sestupující postava se zlatými křídly představujícího anděla nebo fénixe jako symbol znovuzrození. Na anglickém obalu DVD je věta „Našlo si to hlas, teď potřebuje tělo.“, což se dá přirovnat k biblickému „na počátku bylo slovo³¹“ (Bergesen, Greely 2003: 168). S technologickým pokrokem se bůh přesouvá na síť, kde Loutkář vznikl. Tento koncept Loutkářovi božské podstaty umocňuje fakt, že ačkoliv si zvolil tělo ženského kyborga, hlas je mužský, takže je obojí a zároveň ani jedno.

Narážky jsou často významově shodné, jak z východního tak západního pohledu. Jde například o postavu Loutkáře jako anděla či fénixe nebo o rozbití vejce v *Angel's Egg*. Rozbití vejce je v obojím případě pozitivní akt. Z křesťanského hlediska jde o vypuštění nevinnosti a čistoty. Z buddhistického o přijetí prázdnoty a odmítnutí iluze a příslibu (Cavallaro 2006: 80).

³⁰ 1. Korinským 13:12 a 13:11

³¹ Jan 1:1

4. Rozdíly mezi hranými a animovanými filmy

Stěžejní Ošiho tvorba spočívá v animovaných filmech. O tom vypovídá i fakt, že v nejrůznějších pracích nejsou jeho hraná díla nijak zvlášť vyzdvihována, a někdy dokonce ani zmiňována. Jedinou světlou výjimkou je však *Avalon*.

Ošiho zaujetí pro animované filmy však proniká i do těch hraných. Včleňuje do nich „mnoho konvencí a strategií, obvykle spojovaných s anime a mangou – fraškovitý humor, chvíle přehnaného násilí spolu s vyzrálou poezií dlouhých záběrů a meditativních sekvencí“ (Cavallaro 2006: 137). Možná právě proto nedosáhly tolik úspěchu jako filmy animované. To, co je tolerováno nebo dokonce vyžadováno u anime, nemusí nutně fungovat u hraných filmů. Např. vyvrcholení v *The Red Spectacles* žánrově přechází od „jakuza filmů až po spaghetti westerny“ (Cavallaro 2006: 142), což ubírá na vážnosti vyznění celého filmu.

I nadále zůstává věrný svým charakteristickým prvkům, jako jsou zvířata a obrazovky. I když se neuchyluje jen ke klasickému obsazování živého psa, spokojí se v *Killers: .50 Woman* s obrázkem baseta, kterého má hlavní hrdinka na tričku nebo jen symbolickým pojmenováním jednotky „Kerberos“ – hlídacích psů pekla. Opět se vyskytují všudypřítomné obrazovky a silné ženy jsou stále obsazovány do hlavních (*Killers*, *Assault Girls*), nebo alespoň důležitých vedlejších rolí. Neopomíná ani důležitost jídla a jeho přípravy (*Stray Dog: Kerberos Panzer Cops*, *Killers*).

Na otázku, jaký on sám vidí rozdíl v natáčení hraného a animovaného filmu, odpověděl: „V rámci produkce tu není žádný větší rozdíl až na to, že se váš životní styl kompletně změní. To, co je skutečně důležité, když točíte hraný film, je, že vyplavou na povrch všechny ty prvky, které můžete udělat v animovaném a nemůžete udělat v hraném filmu. A všechny tyto přednosti pak použiji, když dělám další animovaný film. A zároveň, když děláte animovaný film, všímáte si všech těch technik, které nemůžete udělat v animaci, ale můžete použít v hraném filmu. Takže je pro mě vždycky nejlepší dělat animovaný a hraný film po sobě. Například technika barvení, kterou jsem použil v *Gits 2* je něco, nad čím jsem přemýšlel při natáčení *Avalonu*. Mnoho efektů z *Avalonu* bylo vytvořeno stejnými tvůrci, kteří posléze dělali efekty pro *Gits 2* (Ruh 23. 9. 2010).“

5. Ošiho vzory a Oši jako inspirace

Oši prohlašuje, že se zajímá pouze o režiséry, „kteří dokážou vyjádřit světové názory a ne nějaké lidské drama na obrazovce“ (Nerlich 6. 4. 2010). Jedním z Ošiho zmiňovaných režisérských vzorů je Andrej Tarkovskij, i když se mu nelíbí tak jako dříve, stále má ale rád *Solaris*, *Stalker* a *Zrcadlo* (Rucka 23. 9. 2010). Podobnost záběrů je velmi nápadná. Tarkovskij využívá dlouhých monologů se záběrem na postavu a pomalé přibližování, dlouhé statické záběry a lyrické pasáže beze slov. Stejně jako u Ošiho i v jeho filmech vystupují psi jednoho plemena a to nejčastěji němečtí ovčáci. Voda, i když nemá funkci zrcadla jako u Ošiho, je ve všech jeho filmech v nejrůznějších podobách – řeky, déšť, moře, sníh. Představuje spíše symbol pohybu a klidu zároveň, změny a toku času a plně využívá její uměleckou hodnotu. Nejpatrnější je shoda závěru filmu *Solaris* a *Angel's Egg*, který končí odjetím kamery a odhalením, že vše se odehrávalo na jediném osamělém ostrůvku na planetě s jedním velkým oceánem.

Západní kyberpunkové knihy a filmy jako *Neuromancer* a *Blade runner* jsou neodmyslitelně spjatý s Japonskem. Figuruje zde jasná inspirace japonskou architekturou, krajinou a technologií a objevuje se zde hodně japonských výrazů jako *zaibacu*, *geiša* či *kabuki*. Oši sám je ale za kyberpunk nepovažuje a snaží se vytvořit úplně nový film, který ještě nikdo neviděl. Avšak tyto filmy mu do určité míry s jeho tvorbou pomohly (Rucka 23. 9. 2010).

On sám sklízí obdiv od režisérů jako Stanley Kubrick, James Cameron a Andy a Larry Wachovští³² (Cavallaro 2006: 16) a mnozí se jeho díly zároveň i inspirovali. Právě bratři Wachovští si vypůjčili pro svůj *Matrix* Ošiho ústřední motiv a několik vizuálních a technických elementů, jako jsou implantáty pro vstup do sítě, spád znaků a zelené pozadí. Možná právě tato podobnost s *Matrixem* stála i za vydáním druhé verze *Gits Ghost in the shell 2.0* (2008, *Kókaku kidótai 2.0*), která je tentokrát oranžově laděná stejně jako *Innocence*.

³²Stanley Kubrick – americký režisér a fotograf, filmy – *A Clockwork Orange* (1971), *The Shining* (1980), *Olovená vesta* (1987); bratři Wachovští – režiséři a producenti, režie – trilogie *Matrix* (1999, 2003, 2003)

6. Rozbor vybraných filmů

Ghost in the Shell a *Avalon* jsem si vybrala proto, že se jedná o kyberpunk a jejich hrdinky neustávají na mrtvém bodě. Místo toho, aby se zabíraly denními malichernostmi, se jejich činy podobají více filozofickým úvahám. Jedna se zabírá otázkou života a identity, zda ona sama skutečně existuje a zda má duši, a druhá vztahem reality a virtuální reality - který svět je ten pravý.

Jedno dílo je animované a odkazuje na různá náboženství, hlavně na křesťanství, a druhé hrané zabývájí se mýty. *Gits* upozorňuje na pronikání technologie do společnosti a do každodenního života, až se nakonec dostala i do nitra člověka, kde se stala součástí jeho těla a mysli. V *Avalonu* o žádné technologicky vyspělé prostředí vůbec nejde. Jediným high-tech elementem jsou herní centra, v kterých jde o virtuální realitu. Technologie se drží pouze na povrchu těla a lidská mysl utíká do ní. Obě hlavní postavy volí nekonvenční přístupy, jak se vypořádat s nepřítelem, a filmy se tak ani nevěnují hře hrdina - antihrdina, ale soustředí se na to, jak hlavní hrdina sílí díky svému boji. Nebojí se přepsat mýty a náboženství, dokonce se zdá, že to je přesně to, o co bychom se měli snažit. Mýty jsou důležité, aby přinesly smysl do našeho každodenního života (Ruh 1. 10. 2010).

V obou filmech je patrné, že je Ošii hluboce zaujat osudem lidství po invazi technologických vylepšení do těla. V *Avalonu* jde o virtuální realitu, která je jen jiným projevem invaze technologie (Cavallaro 2006: 174). Film probírá otázku z vědeckého, metafyzického i ideologického hlediska „co nás dělá lidmi?“ s odkazem na pronikání technologických, syntetických a umělých součástí do lidského těla a mysli, které nemohou být bez problémů kategorizovány jako protetika, ale stávají se již základními součástmi lidské bytosti (Cavallaro 2006: 185).

Proud dějin není prezentován jako konkrétní věc. Je pojat spíše abstraktně a konfrontován hlavními hrdiny. Odůvodněnost jejich existence je zkoušena a oni se uchylují k vnitřnímu vesmíru, kde si uvědomí nebezpečí sebe sama a neopodstatněnost života (Nihon Terebi 2004: 91).

6.1 Ghost in the shell

6.1.1 Děj

„Blízká budoucnost - korporační síť se rozpínají ke hvězdám, fotony a elektrony proudí vesmírem. Navzdory masivnímu rozšíření počítačů i nadále existují státy a etnické skupiny.“ Těmito slovy začíná film a my jsme uvedeni do Tokia roku 2029. Hlavní postavou je major Kusanagi Motoko (žena), která je členkou elitního policejního protiteroristického týmu Sekce 9. Major je kyborg – má syntetické tělo, do něhož bylo vloženo její vědomí – mozek, což je jediné, co z jejího původního těla zůstalo a co se zachovává a stěhuje do nového těla, pokud je to stávající zničeno. Její tělo oproti jiným běžným kyborgům představuje neuvěřitelně výkonný stroj, který vlastní vláda. Kdyby se rozhodla odejít, musela by tělo vrátit, a tím by ztratila část sama sebe. Hned ze začátku jsme bez bližších informací vtaženi do akce. V hotelovém pokoji se domlouvá prodej státních informací a policie je již za dveřmi připravena zasáhnout. Major Kusanagi čeká na střeše, jakmile dostane rozkaz, slaní se, státníka zastřelí, zapne termokamufláž a zmizí. Státníkovi po zásahu vybuchne hlava, takže se odhalí i umělé součástky, které jeho tělo obsahuje, a vyjde tím najevo, do jaké míry kyberpunkové dílo můžeme očekávat. Následují úvodní titulky s ukázkou procesu výroby těla kyborga. Zprvu je patrné pouze to, že jde o ženu, ale čím jsou rysy konkrétnější, je evidentní, že jde o majora. Následně se probouzí u sebe doma v posteli a vyráží na místo činu, kde se nachází sekretářka, jejíž mozek byl hacknut. Zahajuje se pátrání po viníkovi a stopa je zavede k jednomu popeláři, který hackerovi pomáhá a přitom je ve skutečnosti také jednou z jeho obětí. Rozsah svých činů si neuvědomuje, do jeho mysli byly implantovány umělé vzpomínky na manželku a dítě, které nikdy neměl a žil jen s basetem. Bohužel odstranění těchto vzpomínek není bez poškození člověka téměř možné. Domnělého hackera, který používá také termokamufláž jako major, po kratší honičce Kusanagi a její kolega Bató dopadnou. Ukáže se však, že on je také jen výtvozem skutečného hackera bez vzpomínek a identity, který se drží v pozadí. Bató to komentuje: „Není nic smutnějšího, než loutka bez duše.“ Po práci se jde Kusanagi potápět a Bató ji doprovází. Ten večer poprvé uslyší hlas Loutkáře. Zanedlouho se objeví zpráva, že z továrny uteklo tělo kyborga, které pak bylo sraženo nákladním autem a

nato bylo převezeno do policejní laboratoře. Ačkoliv tělo nemá organický mozek, bylo v přídavném mozku detekováno něco jako duch. Nakamura, šéf Sekce 6, si pro tělo přijde. Jeho doprovod potvrdí, že je to „on“ a Nakamura ho představí Aramakimu, šéfovi Sekce 9 a nadřízenému Kusanagi, jako jedinečného hackera v historii kyber-mozkových zločinů – Loutkáře, jenž svou přezdívku získal díky schopnosti manipulovat s těly i myslí svých obětí. Načež dodává, že ho vlákali do umělého těla s kyber-mozkem a pravé tělo zabili. Ovšem torzo Loutkáře se nečekaně ozve, že žádná mrtvola nebude, protože tu nikdy žádné tělo nebylo. A jako autonomní forma života žádá o politický azyl. Ukáže se, že nikdy nešlo o žádného zločince, ale o velmi cenný nástroj zvaný Projekt 2501, který vytvořila sama vláda za účelem špionáže, ale program nabyt vědomí a utekl. Do laboratoře náhle vtrhnou ozbrojenci a tělo zcizí. Kusanagi se za nimi vydává. Dostane se až do starého opuštěného muzea, kde je torzo chráněno tankem. Při souboji je její tělo zničeno natolik, že už ho ani nemůže ovládat a málem by byla její titanová lebka rozdrcena, kdyby se neobjevil Bató a tank nezničil. Kusanagi ho přiměje, aby ji propojil s Loutkářem. Loutkář po ní chce, aby se s ním její vědomí spojilo v jedno, protože tak se konečně stane skutečnou formou života. Neboť on se sice může replikovat a dát vzniknout potomkům, ale ti budou naprosto stejní jako on – chybí ona různorodost, které umožní další generaci přežít. Kusanagi souhlasí, ale ve chvíli jejich splnutí, odstřelovači zasáhnou Loutkáře i Kusanagi. Batóovi se podaří zachránit její neporušenou hlavu. Kusanagi se poté probouzí v Batóově tajném domě. Ten jí sehnal nové tělo na černém trhu. Sice je to tělo dítěte, ale žádné jiné nebylo v tu chvíli k dispozici. Film končí tím, že Kusanagi odchází a shlédne na město se slovy, že síť je rozlehlá a bez hranic.

6.1.2 Kyborgové a umělá inteligence

Děj se odehrává v době, kdy téměř nikdo už není „člověkem“ v pravém slova smyslu – téměř každý má nějaké umělé součástky a je schopen připojit se k síti díky implantátům. Pojem „člověk“ tak dostává úplně nový rozměr. Stejný pokrok byl zaznamenán s umělou inteligencí a člověk byl schopen stvořit bytost k obrazu svému. V souvislosti s Loutkářem,

umělou inteligencí, jež nabyla vědomí, se zde řeší, nakolik je do skutečného života a aktuálního použití aplikovatelné Descartovo³³ „Myslím, tedy jsem.“, což je hlavní téma tohoto filmu. Odkdy začíná být něco považováno za život - za formu života jakou jsme my. Sama Kusanagi již začíná pochybovat o celém konceptu ducha a zda nebyla jen stvořena a vzpomínky do ní byly jen dodatečně přidány, stejně jako do obětí Loutkáře, nebo jestli jen nenabyla vědomí stejně jako on. Chodí se potápět, i když by ji váha kybernetického těla mohla stáhnout ke dnu, aby zjistila, zda je stále schopna cítit emoce jako strach, samotu, úzkost, temnotu a možná i naději. Jenže právě tyto pochyby z ní dělají člověka.

Loutkář byl původně jen program, který však časem dospěl k uvědomění sama sebe - prodělal evoluci. Jak sám prohlašuje, vznikl v „informačním moři“, což odkazuje na tradiční představu vzniku života v moři – ve vodě. I když v životě začne převažovat technika a biologicky je téměř nemožné zajistit sobě nebo svému druhu přežití, tak si evoluce vždycky najde cestičku. Jako jistá narážka slouží i rozstřílení stromu života v muzeu, kde se odehrává závěrečný střet. Tradiční koncept vývoje se zničí, aby vzápětí na to druhý mohl vejít v účinnost. Ničíme sami sebe i svou minulost, ale technologie nás osvobodí.

Ačkoliv Projekt 2051 je pouhý program a Kusanagi je kyborg, smísením jejich myslí vznikne nový, unikátní život. Sice tím oba jako jednotlivci zaniknou, ale svým způsobem i přežijí a rozšíří své možnosti. Spojením těchto dvou vědomí vzniklo jedno nové, které de facto dosud nic nepoznalo, protože bylo předtím rozděleno ve dvě, každé s vlastními myšlenkami, zkušenostmi a možnostmi, ale teď potřebuje své vlastní. Začátek nového života a poznávání nového světa, který se díky tomuto sloučení otevřel, podtrhuje fakt, že jako náhradním tělem se stalo tělo dítěte a ne zkušeného dospělého člověka.

6.1.3 Schránka a duch

Ačkoliv vládě náleží pouze schránka Kusanagi, a její mozek, nebo lépe řečeno mozkové buňky, jsou její vlastní, tak i kdyby vrátila jen tělo a přešla do jiného, stejně by tím

³³ René Descartes (1596 - 1650) – francouzský filozof, matematik a fyzik

ztratila část sama sebe. Jasně říká, že nás, naše vědomí, tvoří jen myšlenky, vzpomínky a zkušenosti. Jde o soubor všech věcí. O to, jaký vnímáme cit, když se něčeho dotkneme, jak vnímáme naše tělo, náš obličej, naše ruce. Všechno toto tvoří nás. Takže ačkoliv Ošiiho vyznění je vyloženo ve prospěch nadřazenosti ducha nad tělem, tak by naše identita ztrátou těla utrpěla.

Oproti klasickému anime, kde se umělec snaží, co nejvíce svou postavu oživit, tak Kusanagi nepůsobí úplně lidsky, protože nemrká. Takže je vyobrazena téměř jako „panenka - loutka“, což by zase pochyby o ní měly vyvolat v nás. Ovšem tímto detailem opět jen zdůrazňuje umělou schránku v kontrastu s jejím duchem.

V *Innocence* říká Kim - antihrdina: „Člověk si nezádá s panenkou - ve svém tvaru, formě a eleganci pohybu je velmi jsoucí. Nedostatky lidského vědomí se stávají nedostatky životní reality. Dokonalost je možná pouze pro ty bez vědomí nebo možná pro ty obdařené nekonečným vědomím. Jinými slovy pro panenky a bohy.“ Tato teorie se dá aplikovat na Kusanagi, která se stává svým způsobem bohem, protože neustále existuje a jen její vědomí cestuje. Jako kyborg je tak nadřazená ostatním „biologickým“ lidem. Susan Napier předesílá to samé: „*Gits* zdůrazňuje možnost technologie mít pozitivní potenciál a to ne pouze v rámci mentálního a fyzického růstu, který nabízí kyborg, ale také duchovního vývoje nabízeného umělou inteligencí jako je Loutkář. Ale to, co nenabízí, je příliš mnoho naděje pro organické lidské tělo, na které je nahlíženo jako na loutku nebo panenku, která má být manipulována nebo přeměněna vnějšími zdroji“ (2001: 105).

„Ačkoliv se v několika momentech zdá dichotomie těla a duše nejasná, tak celkově film potvrzuje karteziánskou³⁴ dualitu s tím, že zdůrazňuje nadřazenost duše nad tělem. Tato nadřazenost je reprezentována ve třech bodech: 1. mysl používá tělo jako nástroj, 2. mysl manipuluje tělem na základě své vůle, 3. mysl zůstává věčná, zatímco tělo je smrtelné. Za prvé, je tu mnoho vylepšení v tělech kyborgů – např. Batóovi oči. V jedné scéně s nimi dokáže najít uprchlíka, který se skrývá za pomoci termokamufláže – mechanické oči slouží jako nástroj vystopování. V této scéně jasně platí metafora „tělo jako stroj“. Ještě příznačnější

³⁴ karteziánství (odvozeno od latinské transkripce Descartova jména Cartesius) – filozofický směr navazující na racionalismu R. Descarta, rozlišení substance tělesné (res extensa) a duchovní (res cogitans)

je okamžik, kdy Bató uklidňuje Kusanagi a říká jí: „V té své titanové lebce máš skutečný mozek.“ V tomto smyslu je titanová lebka pouze kontejnerem pro její duši. Všechny tyto příklady jen dokazují skutečnost, že v *Gits* vystupuje tělo jen jako pouhý nástroj, který přijímá rozkazy a chrání „důležitější“ část. Za druhé, mysl ovládá tělo. To dokazuje moment, kdy Bató zjistí, že se chce Loutkář spojit s Kusanagi. Když se mu v tom pokusí zabránit, Loutkář bez problémů převeze kontrolu nad jeho tělem a Bató je tak bezmocný. Dalším příkladem je samotný boj Kusanagi s tankem. Ve snaze zničit tank, přetíží své tělo a zničí ho. Takže de facto vůle duše může za zničení těla. Což je samo o sobě úzce spojeno s prvním bodem, kdy mysl je ta, co řídí, a tělo je to, co je na milost a nemilost mysli. Za třetí, mysl zůstává a tělo je postradatelné. Kusanagi neustále své tělo vystavuje nebezpečí - skáče z vysokých budov, potápí se do hlubin, bojuje s tankem. Během toho nikdy neprojeví obavy o své tělo, neboť dokud její duch bude existovat a dokud bude pracovat pro Sekci 9, bude stále majorem Kusanagi s přístupem ke všem vzácným datům a paměti. Nejlépe je to ilustrováno na konci, kdy Kusanagi po spojení s Loutkářem dostane nové tělo a touto změnou je v podstatě nevzrušena. Pak vyjde ven a shlédne na město a řekne: „Sít' je rozlehlá a neomezená.“ Zdůrazňuje se tím důležitost sítě, kde se duše pohybuje a tělo není nutné“ (Lu : 16 -18).

6.1.4 Feministický vs. patriarchální

„Pro feministické vyznění hovoří neuvěřitelné schopnosti Kusanagi a její pracovní zařazení podřívající tradiční rozdělení rolí. Na rozdíl od ostatních běžných ženských postav, které čekají do poslední chvíle, až je jejich partner zachrání, zůstává rozvážná a zvládá řešit problémy zcela nezávisle. Její tělo je silnější než mužské. A i když je ke konci roztrhána tankem, stále rozkazuje Batóovi, co má dělat dál. Samotná Batóova podřízenost je ještě zdůrazněna tím, že nemá oči – místo nich má speciální implantáty. Dle asijské tradice jsou oči oknem do duše a tím, že je nemá, je považován za podřízeného. Další podřízený, s kterým během filmu přichází do styku, je Togusa. Ten je téměř stoprocentně organický a vede

normální rodinný život. Kvůli technologickým nedostatkům není schopný připojit se k síti oproti Kusanagi“ (Lu : 7-8).

Mimo Kusanagi pro-feministicky působí i vzezření Loutkáře. Projekt 2051 jako entita postrádá pohlaví a svým způsobem pojem pohlaví překonává. Pro něj pohlaví nic neznamena a právě proto si vybral ženskou schránku a mužský hlas.

Problémovými body jsou nahota, termokamufláž a zrození. Kusanagi a ženské torzo Loutkáře jsou jedinými nahými či svlékajícími se postavami v průběhu celého filmu. A to hned v první scéně při výrobě jejího těla. I když v tomto případě to lze brát jako nutný prvek pro odhalení a zdůraznění nelidské podstaty její pevné schránky. Navíc je ospravedlnitelná tematikou zrození, neboť jako každá jiná bytost, se i ona rodí nahá. A stejně nahota ke konci, kdy se jí při souboji s tankem roztrhá i maskovací oděv, může sloužit jako metafora ukončení jejího života, kdy opouští tento svět ve stavu, v jakém do něj přišla.

Dále je tu termooptická kamufláž. I když se na první pohled zdá, že je nahá, ve skutečnosti není, neboť při bližším pohledu si všimneme vykreslené linky kolem krku a odlišné barvy na krku a tváři a na těle, takže je jasné, že nosí nějaký oblek v tělové barvě. Avšak kromě ní tento typ maskovacího oděvu nikdo nenosí. Dokonce i prchající podezřelý má maskovací oděv, ale ve formě jakési pláštěnky. Na druhou stranu toto oblečení, ač velmi provokativní, není sexualizováno ostatními postavami, a naznačuje svobodu od tradičního konceptu feminity.

Nakonec je zde všudypřítomný pojem mateřství, i když ne v pravém slova smyslu. Ačkoliv je Kusanagi kyborg, a není tedy schopná biologické reprodukce, tak sloučením se s Projektem dá zrodit nové bytosti. Podporou její ženskosti je ještě fakt, že Projekt vůči ní vystupuje jako mužský prvek – to on navrhuje, on vstoupí do jejího těla a nakonec ho i ovládá.

Celkově se reprezentuje jako asexuální vůči okolním postavám, ale její prezentace mluví trochu jinak. Loutkář říká: „Zplodíš mého potomka do samotné sítě.“ Což Kusanagi odsuzuje do postavení ženy – matky. Toto pojetí potvrzuje i sám Ošii, že chtěl příběh o mužích, Loutkář, a ženách, Kusanagi (Tomita, Nov. 1995: 16-19).

Dle Silvia se sice může zdát, že *Gits* obsahuje poselství o jakémisi zrovnoprávnění, ve skutečnosti však jen potvrzuje tradiční patriarchální role.

6.1.5 Porovnání s manga předlohou

Manga *Ghost in the shell* (květen 1989 – listopad 1991, *Kóaku kidótai*) je dílem tvůrce Širóa Masamuneho.³⁵ Hlavní téma si Širó v podstatě vypůjčil od Philipa K. Dicka – zda je možné, aby si kyber-mozek vygeneroval vlastního ducha. A pokud tedy duch může existovat jak v mechanickém, tak organickém těle, tak „jakou má pak cenu být lidskou bytostí“ (Chute 10. 10. 2009)?

Na první pohled je patrný rozdíl ve stylu kresby obou děl. Naštěstí se ženské postavy v *Gits* od Širóovy předlohy podstatně liší. Jím „zobrazované dívky jsou roztomilé, i když se snaží tvářit zle. Jsou tvrdé, ale ne moc tvrdé. A přes jakékoliv nebezpečí nikdy neobětují ženskost. Jejich výstroj jim dává atmosféru zakázaného ukazující je jako „bad girl“. Nikdy nejsou hrozbou pro mužskou mocenskou strukturu“ (Ruh 17. 5. 2010). To, jak manga reprezentuje nahé ženské tělo, téměř hraničí se soft pornem a může být interpretováno jako přiznání skoptofilie³⁶ (Cavallaro 2006: 185 – 186).

Dle slov Okiury Hirojukiho character designéra a hlavního animačního poradce *Gits*, chtěl udělat Kusanagi vyzrálejší, protože je starší, než vypadá. Její chování se také změnilo – je méně ztřeštěná a více introspektivní. To pomohlo Ošiimu zpřetrhat vazby s předlohou, která by ho svazovala. Oši se k tomu vyjadřuje: „Když jsem se rozhodl natočit film, zašel jsem za Širóem, přestože je velmi známý svým samotářstvím a uzavřeností. Požádal jsem ho, aby mě nechal natočit film v mém stylu, s mými vlastními nápady, a on souhlasil. Takže jsem mohl pokračovat“ (Horn 1997: 137). Oši se zřejmě obával, že by otevřená svůdnost (erotičnost) původního charakteru jen narušovala příběh (Ruh 17. 5. 2010).

Širóovu narativně bohatou verzi nutně zestručňuje a zobecňuje. Zdá se, že Oši chce, jak jen je to možné, přejít do úrovně metafor a abstrakcí a vyhnout se konkrétnosti. Oši klade

³⁵ vlastním jménem Óta Masanori – Black Magic, Appleseed, Dominion, Gits, Orion

³⁶ neodolatelná touha pozorovat, slast pramenící z pozorování

větší důraz na filozofické otázky než na samotné vyšetřování, ale zároveň posunuje do popředí osobní zájem Kusanagi o jeho vyřešení. Staví se čelem k výzvě, kterou představuje technologický pokrok vůči vnímání vlastní existence a lidskosti. Oproti tomu se Širó zabývá více sociálními tématy způsobenými možnostmi hacknutí ducha jako potencionální hrozbu – odposlechy, špionáž. Širó působí jako realistický jedinec, zodpovědný občan s obavami o svou budoucnost. Zdůrazňuje strategie, s kterými lidé budou muset přijít, aby dokázali přežít v matoucím světě. V tomto směru je optimista – věří, že naše každodenní zodpovědnost nás ochrání od úpadku. U Ošiiho se naopak zdá, že tuto dezorientaci přijímá a vidí v ní stupínek k vyššímu stupni vědomí (Chute 10. 10. 2009).

Stejně jako v manze je i ve filmu panorama města hodně detailní a realistické, neboť bylo natočeno pomocí rotoskopu³⁷ (Cavallaro 2006: 195). To stejné platí i pro zbraně - před samotnou prací na *Gits* odjel animační štáb na Guam, kde stříleli ze skutečných zbraní, aby dokázali věrohodně animovat jejich fungování. Museli vycestovat ven, protože v Japonsku je testování takovýchto zbraní nemožné kvůli přísnému zákonu o kontrole zbraní (Ruh 2004: 9).

Oproti manze se zde nevyskytují *tačikomy* – pavoukovitá vícenohá bojová vozidla vybavená umělou inteligencí, která však sehrála velmi důležitou roli v následující sérii *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (říjen 2002 – říjen 2003, *Kókaku Kidótai Stand Alone Complex*).

6.1.6 Náboženství a filosofie

Celé vyšetřování lze brát jako pouť Kusanagi za očištěním. Na začátku filmu vtipkuje, že má periodu, což je samozřejmě vzhledem k zcela mechanickému tělu nemožné. Krev je v rámci šintoismu brána jako znečištění - *kegare*. Na konci však dospívá k přerodu, když získává tělo dítěte – dívky, tedy symbol neposkvrněného a čistého.

Přestože cituje z Bible – konkrétně Korintským 13:11 („Dokud jsem byl dítě,...“), odkazuje spíše k buddhismu. Když byla dítě, věnovala se dětským malicherným věcem jako

³⁷ Byl patentován Maxem Fleischerem roku 1917. Hraný film se promítá rámeček za rámečkem na malou obrazovku/stěnu, kde je umístěn kreslicí papír a animátoři jsou tak schopni dosáhnout velmi realistických výsledků.

politika, když dospěla, odhodila dětské věci a věnovala se věcem dospělým jako filosofie (Ruh 2004: 173).

Pocit přemístění, kdy si Kusanagi s Loutkářem ke konci filmu na chvíli vymění tělesné schránky, může ze západní perspektivy působit jako matoucí a je možné v něm spatřit ztrátu sebe sama, ale z východního pohledu lze najít v rozpolcení Kusanagi pozitivní význam. Dle japonského konceptu *seišin šugi*³⁸ se spirituální očisty a růstu dosáhne skrze utrpení a ztrátu sama sebe – svého těla (Cavallaro 2006: 190).

Jméno Kusanagi jasně implikuje legendární japonský meč. Meč Kusanagi je jedním z japonských císařských regálií, tzv. tří japonských pokladů.³⁹ Dle legendy ho našel Sunanoo v těle zabitého osmihlavého hada. Poté ho daroval sestře, bohyni Amaterasu, na usmířenou. Další příběhy již z historického období popisují, jak byl meč nenávratně ztracen v moři společně s císařem Antokuem, nebo ukraden, několikrát nalezen a bylo zhotoveno několik kopií. Takže kde nakonec skončil pravý meč nebo který meč je vlastně ve svatyni Acuta, je nejasné. A přesně toto stojí za vnitřním konfliktem Kusanagi – zda je ona tím jediným pravým originálem nebo pouhou kopií.

6.1.7 Shrnutí

Ošii vznáší otázku, co je lidská bytost, čím je pro ni její duch a nakolik je to ještě ona díky měnící se fyzické schránce. I přes její zvýšenou sílu a schopnosti, je jen obyčejný smrtelník, který si jako všichni ostatní klade pořád ty stejné otázky, na něž se ptali už od úsvitu věků: „Kdo jsem (Drazen 2003: 340)?“ Je nemilosrdná, titanem posílená, schránka - *shell*, v které sídlí osamělý emocionálně křehký duch - *ghost* (Cavallaro 2006: 198).

Ghost in the Shell je plný kontrastů – je zároveň intelektuální (citace z Bible, filosofický zájem o podstatu života a mysli) a akční (honičky, přestřelky), surový až hrubý (roztrhání těla) a lyrický (dlouhé nemluvené pasáže se záběry na město).

³⁸ spiritualismus – odráží filosofii individuálního vývoje, v které se cení ovládnutí sebe sama skrz oběti a prosté duševního úsilí

³⁹ meč Kusanagi, zrcadlo Jata no kagami a klenot Jasakani no magatama

6.2 Avalon

6.2.1 Děj

Film začíná psaným úvodem a navozuje atmosféru skutečného vstupu do hry, před kterým je vždy nutno přečíst si pravidla. „Blízká budoucnost. Někteří mladí lidé se vypořádávají s deziluzí hledáním vlastních iluzí - v ilegální virtuální válečné hře. Její simulace napětí a smrti je povzbuzující a návyková. Někteří hráči, pracující v týmech nazývaných „parties“, si dokonce vydělávají na život prostřednictvím hry. Hra má svá nebezpečí. Někdy může zanechat hráče s poškozeným mozkem vyžadujícím nepřetržitou lékařskou péči. Tyto oběti se nazývají „nevrácení“. Hra je pojmenována po legendárním ostrově, kam odcházely odpočívat duše zemřelých hrdinů: Avalon.“ Hned na to se ocitáme ve hře, kde Ash, hlavní hrdinka, bojuje proti tankům a helikoptérám a získává tak body. Toto herní prostředí je vždy laděno do sépiového zabarvení a Ash v něm má šedý pruh vlasů. Po ukončení mise se vrací zpět do šedé reality – do jedné z místností herního centra s terminálem, přes který se do hry připojuje. Je to omšelá špinavá místnost s obrazovkou a herním křeslem s helmou. Když odchází, nechá si proplatit získané body. Doma v jednopokojovém bytě na ni čeká baset. Jednou při odchodu ze hry potká bývalého parťáka Stunnera, který ji řekne o devíti sestrách a tajné úrovni Special A, kam se nemůže dostat jako sólo bojovník. K tomu potřebuje utvořit skupinu s hráčem třídy Bishop. Vzpomínky vyplavou na povrch a vydá se do sanatoria navštívit druhého bývalého kolegu Murphyho, z kterého je teď nevrácený. Každý si myslí, že to byla Ash, kdo během mise požádal o restart, a tak způsobil Murphyho nevrácení, a ani ona sama to nikdy nevyvrátila. Na to začne pátrat po skryté úrovni Special A. V antikvariátu si dokonce koupí materiály o Artušovské legendě. Jednoho večera ji navštíví samotný hráč třídy Bishop, který ji už poměrně dlouho ve hře sledoval. Utvoří s ním a Stunnerem skupinu a jdou společně do mise, kterou ona úspěšně zvládne. Stunnera je zastřelen, ale ještě předtím než zmizí ze hry, se Ash přizná, že to byl on, kdo požádal kdysi o restart. Bishop ji vyzve, ať nezapomene na Ducha – zjevení dívky, který ji dostane do vyšší tajné úrovně. Ash se za duchem pustí a zastřelí ho, načež procitne a je ve svém pokoji s terminálem a na obrazovce svítí nápis „Vítejte v Class Real“. Bishop ji informuje, že potřebné

věci má zde – šaty, zbraň, prsten a lístky, a že musí splnit poslední úkol – zabít ty, co tu navždy zůstali. A pokud to úspěšně dokončí, může být jednou z nich. Vydává se ven, kde je živé a moderní evropské město, tentokrát již v plných barvách. Dle nápovědy se vydává ke koncertní síni, kde narazí na Murphyho. Začíná koncert Avalon. Murphy argumentuje, že pro něj je toto místo skutečné a nechce se vrátit. Zbývá jediná možnost – jeden z nich musí zemřít. Ovšem Murphy ze své zbraně předem vyndal náboje. Po zásahu se rozplyne v pixelovém víru. Ash vstupuje do síně, kde ještě před chvílí zněl potlesk, ale po otevření dveří je prázdná. Na pódiu stojí Duch. Ash dojde až k němu, namíří na něj, duch se usměje a na obrazovce se objeví „Vítejte v Avalonu“.

6.2.2 Avalon jako hra

Pro Avalon byla inspirací skutečná hra *Wizardry* (Ruh 2004: 176). Jedná se o počítačové RPG⁴⁰, prvně vydané roku 1981⁴¹ Andrewem C. Greenbergem a Robertem Woodheadem. Společným prvkem hry a filmu je uvítání se slovy „Welcome to the world of Wizardry“, formování hráčů do skupin a rozdělení postav do tříd, přičemž jednou z nich je i Bishop, který kombinuje výhody Kněze a Kouzelníka a umožňuje ostatním hráčům naučit se speciální kouzla. Vyskytuje se zde monstrum zvané „Murphyho duch“, jehož poražením lze získat extra body. Taky je zde past „stunner“, která hráče paralyzuje. Což koresponduje se Stunnerem, který si vyžádal restart během hry, a tak de facto omráčil Murphyho, který ve hře zůstal, a poslal Ash na sólovou dráhu. Jedním ze statusů, které ukazují stav postavy, je „Ashes“ – popel. Tento stav je horší než „běžná smrt“, protože k obživení je nutný boží zásah a hráče stojí daleko víc než obyčejné vzkříšení. Přičemž úspěšnost vzkříšení není zaručena a hráč může jednoduše skončit. Je tu jistá paralela mezi těmi, kteří byli „zpopelnění“ a „nevráceni“. Přičemž Ash samotné hrozí nevrácení, avšak risknutím všeho a s pomocí Bishopa je schopna dosáhnout vzkříšení.

⁴⁰ Role playing game – hra, při níž hráči zaujímají role fiktivních postav ve smyšleném světě

⁴¹ nejnovější *Wizardry* 8 je z roku 2001

6.2.3 Realita a virtuální realita

Když se Ash zeptá game mastera, zda je skutečný či ne, odpoví: „Záleží na tom?“ Zdá se, že přesně tento názor zastává i Ošii. Pracuje s několika úrovněmi realit zároveň a volně jimi prostupuje. Člověk dělá svět takový, jak ho vnímá, takže nezáleží na tom, jestli je skutečný či snový (Ruh 2004: 182).

Zpočátku se zdá rozdělení hra - realita naprosto jasné. Jako náповěda má sloužit i odlišný barevný filtr – sépie pro hru a tlumené do šediva laděné pro skutečnost. Ovšem hranice mezi těmito dvěma světy se postupně smazávají – její pes náhle zmizí, i když do poslední chvíle slyšela, jak okolo ní běhá a při pokusu ho najít venku uslyší zvuk helikoptéry stejný jako ve hře. Nejpříjemnější vysvětlení tak je, že se pohybuje rozličnými úrovněmi virtuální reality a my tak nemůžeme striktně rozlišovat na „uvnitř a mimo Avalon“.

MMORPG⁴² hry nabízí možnost socializace a zapojení se do skupiny zvláště pro ty, kteří chtějí utéci samotě a zklamání z tohoto světa. Na druhou stranu tak znemožňují socializaci ve skutečném světě a ještě prohlubují jejich izolaci. Hraní her je obecně dobrý trénink. Ale pouze dokud si hráči uvědomují, že to není skutečný život (Bowman 2010: 67 – 72). Ash sice jednou byla členem skupiny, ta se ale po nevydařené akci rozpadla a od té doby hraje sólo. Zdá se být zranitelná v údajně skutečném světě, ale ve virtuální realitě bojuje s válečnými stroji. Představuje to pro ni návyk a jakési osvobození a pořád se snaží dostat se do další úrovně a být lepší než ostatní. Dichotomie těchto dvou světů je ještě posílena jejich každodenním opakováním - akčnost virtuálního světa v kontrastu s denní monotónní rutinou bezútěšného a zchátralého světa. A o to je pak lákavější hra, ve které může naplno ožít. V realitě se s lidmi sama od sebe nestýká a jediné, co ji drží při zemi, je snad pouze její pes, kterému s pečlivostí nakupuje a vaří a sebe odbývá cigaretami a alkoholem. A právě jeho ztráta může napovídat, že se dostala do stavu, kdy reálný a virtuální již nerozlišuje.

Jídlo, jeho příprava i konzumace, jsou spojnicí s realitou a Ošii se v těchto záběrech přímo vyžívá. Odkazuje na tělo, na jeho primitivní potřeby, a „zdůrazňují tak lidskost postav, kterým hrozí odlidštění právě skrze technologii“ (Ruh 2004: 183). Avšak Ash, která nejí,

⁴² Massively multiplayer online role-playing game

nebo alespoň tak nečiní v záběrech, se jakoby touto svou nečinností snaží zpřetrhat pouto s realitou.

„Další možností je, že žádná z úrovní není skutečná a že to všechno byla od začátku hra. Což dělá z potencionálních diváků hráče. Tuto teorii podporuje vynechání určitých detailů v reálném světě jako prázdná klávesnice a knihy. Dá se říci, že ve virtuální realitě existence takových věcí není podstatná, podstatná je hráčova ochota a schopnost chovat se tak, jako by tam tyto detaily byly“ (Cavallaro 2006: 176).

6.2.4 Mytologie

Avalon je mytický ostrov z legendy o Artušovi, kam posléze přijdou nejlepší válečníci, když odejdou z toho světa, a bude nad nimi bdít devět sester Morgany le Fay (Norako 4. 4. 2011). To stejné platí pro hru – nejlepší hráči Avalonu se teoreticky stanou součástí hry samé a průchod stráží devět sester. „Bishop je jako převozník do Avalonu, vedoucí Ash tam, kam musí jít. V tomto případě jí v tom však nebrání voda, ale moře informací, vygenerovaných hrou samotnou. Ash hraje roli pomyslné Morgan s tím, že nemá léčivé schopnosti a nestará se o ty, kteří odešli na mytický ostrov – do Class Real, ale má eliminovat ty, kteří se nevrátili jako Murphy. Ukazuje jim, čím se stali – virtuálními postavami na hřišti někoho jiného“ (Ruh 2004: 178). Ash se vydává na výpravu jako cestu k vykoupení, které jen nenapraví její minulé chyby, ale umožní jí i vstoupit do nového stupně (stavu) vědomí (Suchenski 3. 4. 2010).

„Je zde jistá paralela mezi idealizovaným královstvím Kamelot a artušovskou legendou a idealizovaným systémem uctívání císaře, který byl v Japonsku do konce druhé světové války. V očích některých Japonců vedl císař svatou výpravu. A také jako Artuš v bitvě u Camlannu byl i císař poražen, ale ne zabit a někteří čekají, až zase nabude moci. V podstatě se dá říct, že teď dlí ve svém soukromém Avalonu. Ošii ukazuje, jak je to zbytečné a zavádějící, a tím, že Ash na konci zastřelí Murphyho, představujícího Artuše, naznačuje, jak je pomíjivý a bez skutečné podstaty. Ukazuje, že i když život může být těžký, nesmí se žít ve snovém světě“ (Ruh 2004: 179).

Ash při rozhovoru s game masterem⁴³ přirovnává legendu o Artušovi k příběhu ze severní Evropy o Ódinovi. Odjel na cesty, ale jeho loď ztroskotala a proud ho odnesl na ostrov přes vodu. Tam ho zachrání čarodějka Morgana a daruje mu prsten věčného mládí. Ale zároveň mu nasadila korunu, díky které vše zapomněl. Tuto korunu reprezentuje helma, již si hráči nasazují, když hrají hru, během níž zapomínají na realitu. V *Class Real* je jednou z věcí, které dostane, i zlatý prsten. „Tam by ji určitě zajistil moc a nesmrtelnost, ale závěr s namířenou zbraní naznačuje, že o tuto iluzi nestojí“ (Ruh 2004: 179 - 180).

Dle mytologie Ainu⁴⁴ stojí psi na cestě vedoucí na druhý svět, aby mohli duším ukázat směr a aby dohlédli, že dojdou na právem zasloužené místo. Psi jsou též považováni za médium a mohou odhalit přítomnost jakékoliv duše (Cooper 1992: 78). Tato symbolická funkce se objevuje i v Avalonu, kde psi, skuteční i ti na plakátech, pozorují Ash, jak chodí ulicemi, a sledují ji až k Murphymu, jejímu poslednímu úkolu a poslední překážce k Avalonu.

Sousoší dvou cherubínů, kde jednomu chybí hlava, koresponduje s vnitřním rozpoložením hlavní postavy. V průběhu pátrání, kdy Ash hledá „něco“, co by ji posunulo dál nebo alespoň osvětlilo nevyslovené a zbavilo ji pocitu neúplnosti, ji obklopují pouze rozpadlé sochy. Na konci, když už zastřelí Murphyho a čelí duchovi, problikne záběr na kompletní sousoší, poukazujíc tak na to, že dospěla do cíle a má zpět kontrolu. Dokonce zmizel i proužek šedých vlasů, který ve hře vždy měla. Už není pouhý hráč a do hry může zasahovat.

6.2.5 Shrnutí

V *Avalonu* se kromě zrození, smrti a znovuzrození objevuje i kritika imperialismu, militarismu a všudypřítomného sledování (Cavallaro 2006: 175).

S postupujícím vývojem počítačových her a zvláště těch online, které jsou čím dál tím víc realističtější, s nimi hráči tráví čím dál víc času. Do určité míry přenesou sami sebe do virtuální reality a navzájem se ovlivňují s ostatními hráči. Avšak pořád lze bez problému rozdělit tyto světy. Ale co kdyby všichni strávili většinu svého života ve virtuálním světě?

⁴³ postava, která RPG hru utváří a řídí a kontroluje hráče

⁴⁴ původní obyvatelé, žijící dnes hlavně v severní části ostrova Hokkaidó a známí svou animistickou vírou

Nestal by se ten svět a cokoliv, co je v něm, skutečností (Leo 22. 9. 2010)? V Ošiho pojetí je možné, že se v tomto rozložení můžeme ztratit, ale že vlastně nakonec nezáleží, co je skutečné a co není. Jde jen o to, jestli to vnímáme a ovládáme.

„*Avalon* je vše, co mainstreamový americký film není. Tichý. Uvážený. A znepokojující. Samota. Izolace. Je to pomalý film. A to je právě to, co ho dělá nepřekonatelným. Poslední dobou slyšíme hodně o tom, jak jsme bombardováni stimuly. Dívat se na *Avalon* je jako by nás Oši nutil čelit těm záležitostem, které jsou obvykle pod povrchem hluku, který infikuje většinu Hollywoodských filmů. *Avalon* je nádherně zneklidňující (Tom 5. 2. 2011).“

7. Závěr

Ačkoliv Ošii navazuje na tradici Bergmana, Tarkovského a dalších režisérů, kteří se soustředí na filosoficky laděné filmy, využívá populární prostředky, jakým bezesporu anime je. Díky němu může dát prostor své představivosti, která je bezpochyby jeho nejúčinnější zbraní.

„Ošii je filmovými kritiky vychvalován pro svou snahu, aby japonská animace byla nejlepší na světě, a to nejen co se týče techniky a provedení, ale také oblíbenosti“ (Ruh, 2004: 2). Jeho filmy se snaží osvobodit od náboženských, genderových a rasových předsudků. Dle něj každý má svoje místo. Nepřivádí k životu jen fantazijní svět, ale nutí nás, abychom se na svět podívali jinak. Jeho filmy jsou jistou výzvou mezi všemi ostatními filmy, které diváci jen pasivně konzumují. Nabízí zamyšlení nad postavením lidí v moderní společnosti.

Je na první pohled patrné, že kromě technologie vyzdvihuje i různá náboženství a filosofické směry, ale uvádí je v nových souvislostech, kdy boří staré zažitá koncepty a uspořádání. Mýty a víra se tak musí transformovat samy o sobě. Dochází tak k poznání, že žádné náboženství nemůže člověka změnit – může v něm maximálně posílit již dané atributy. Naopak technologie a každodenní věci, jakým může být v Ošiiho případě i pouhá příprava jídla, jsou oním iniciátorem změny.

Technologický svět budoucnosti bývá velmi často dáván do kontrastu s fantazijním, na přírodu orientovaným prostředím. Je mu vyčítáno opomíjení nebo přímo upozad'ování přírodních principů a biologických aspektů života. Ošii této tendenci ale nepodléhá a jasně dává najevo, že se technologie prosazuje právě díky oněm přírodním zákonům, na kterých pracuje a bez kterých by pravděpodobně ani nevznikla. Stejně laděná je i estetická stránka, kde zcela přirozeně propojuje na pohled chladné a neosobní high-tech prvky s těmi živoucími.

Na Ošiiho dílech je nejcennější fakt, že každý detail je důležitý a má své místo a smysl - nic není náhodné. S určitou nadsázkou mohu říci, že místo filmu sestavuje součástku po součástce důmyslný stroj, který dobře funguje, ale nebude pro každého.

8. Zdroje

8.1 Knižní zdroje - japonské

Nihon Terebi (2004): *Ošii Mamoru Ron—MEMENTO MORI*, (Tókjó: Nihon Terebi Hósómó).

OŠII, Mamoru (2004): *Eizó Kikairon Mekafiria*, (Tókjó: Dainihon kaiga).

OŠII, Mamoru (2004): *Inosensu nósaku nóto ningjó, kenčiku, šintai no tabi+taidan*, (Tókjó: Tokuma šoten).

8.2 Knižní zdroje – v ostatních jazycích

BALSAMO, Anne (1996): *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, (Durham, North Carolina: Duke University Press).

BERGESEN, Albert J.; GREELEY, Andrew M. (2003): *God in the Movies*, (United States of America: Transaction Publishers).

BOLTON, Christopher, CSICSERY-RONAY, Istvan Jr, TATSUMI, Takayuki (2007): *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, (Minneapolis: University Of Minnesota Press).

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin (2008): *Film Art: An Introduction*, (New York: McGraw-Hill).

BOWMAN, Sarah Lynne (2010): *The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity*, (United States: McFarland).

CADORA, Karen (November 1995): *Feminist Cyberpunk*, *SFS* 22.3.

CAVALLARO, Dani (2000): *Cyberpunk and cyberculture: science fiction and the work of William Gibson*, (London: Continuum International Publishing Group).

CAVALLARO, Dani (2006): *The Cinema of Mamoru Oshii*, (North Carolina: McFarland & Co.).

COOPER, J. C. (1992): *Symbolic and mythological animals*, (London: Aquarian Press).

COOPER – CHEN, Anne (1997): *Mass communication in Japan*, (Ames: Iowa state university press).

- DRAZEN, Patrick (2003): *Anime explosion!: the what? why? & wow! of Japanese animation*, (United States: Stone Bridge Press, Inc.).
- GROSZ, Elizabeth (1994): *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*, (Bloomington: Indiana University Press).
- HARRAWAY, Donna (1991): *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, (New York: Routledge).
- HAYLES, N. Katherine (1999): *How We Became Posthuman*, (Chicago: The University of Chicago Press).
- HORN, Carl Gustav (1997). *Interview with Mamoru Oshii*, in: Ledoux, Trish (ed.), *Anime Interviews: The First Five Years of Animerica Anime & Manga Monthly (1992-1997)*, (San Francisco: Cadence Books. 134-141).
- KAWAI, Hayao (1995): *The Japanese Psyche: Major Motifs in Fairytales of Japan*, (Switzerland: Daimon).
- LEVI, Antonia (2001): *Myths for the Millennium: Japanese Animation*, in: *Animation in Asia and the Pacific*, ed. J.A. Lent, (Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press).
- MES, Tom, SHARP, Jasper (2005): *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, (Berkley: Stone Bridge Press).
- MORLEY, David, ROBINS, Kevin (1995): *Spaces of identity: global media, electronic landscapes and cultural boundaries*, (United Kingdom: Routledge).
- NAPIER, Susan J. (2001): *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, (New York: Palgrave).
- NELMES, Jill (2003): *An introduction to film studies*, (London: Routledge).
- RUH, Brian (2004): *Stray Dog of Anime*, (New York: Palgrave Macmillan).
- SCHODT, Frederik L. (1988): *Inside the robot kingdom: Japan, mechatronics, and the coming robotopia*, (United States: Kodansha International).
- SOFIA, Zoë (1999): *Virtual Corporeality: A Feminist View*. in: *Cybersexualities*, ed. Wolmark, Jenny, (Edinburgh: Edinburgh University Press).

SONTAG, Susan (1979): *On Photography*, (London: Penguin).

TOMITA, Hideki (November 1995): *Cybernetic City 2029: "Ghost in the Shell"*, transl. Hao Le, in: Newtype.

YOSHIDA, Toshifumi (June 2001): *Mamoru Oshii*, in: Animerica 9, no. 5, transl.: Andy Nakatani.

8.3 Internetové a ostatní zdroje

EBERT, Robert (1. 1. 2010): *Grave of the Fireflies*.

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20000319/REVIEWS08/3190301/1023>

GORDON, Joan (5. 2. 2011): *Yin and Yang Duke It Out*.

<http://www.streettech.com/bcp/BCPgraf/Manifestos/yinyang.htm>

CHUTE, David (10. 10. 2009): *The Soul of the New Machine*.

<http://www.geocities.com/Tokyo/Island/3102/ghost.htm>

LEO, Vince (22. 9. 2010): *Avalon (2001) / Sci Fi-Fantasy aka Gate to Avalon*.

<http://www.qwipster.net/avalon.htm>

LU, Amy Shirong (23. 6. 2008): *An Old Ghost or a New Shell? A Dialectic Analysis of Ghost in the Shell*. Dresden International Congress Centre, Dresden, Germany, Jun 16, 2006.

http://www.allacademic.com/meta/p93154_index.html

NAUMANN, Nelly (1. 2. 2011): *The kusanagi sword*, In: *Nenrin-Jahresringe: Festgabe für Hans A. Dettmer*. Ed. Klaus Müller, 1992. [158]–170. (Wiesbaden: Harrassowitz).

http://www.freidok.uni-freiburg.de/volltexte/4635/pdf/Naumann_The_kusanagi_sword.pdf

NERLICH, David (6. 4. 2010): *"Irresponsible Pictures" The Art of Anime.*

<http://www.toysatellite.org/babel/eye/iftech/articles/anime.html>

NORAKO, Leila K. (4. 4. 2011): *The Camelot Projekt at the University of Rochester - MORGAN LE FAY.*

<http://www.lib.rochester.edu/camelot/morgmenu.htm>.

REYMOND, Laurence (1. 2. 2011): *ENTRETIEN AVEC MAMORU OSHII.*

<http://www.fluctuat.net/cinema/interview/oshii2.htm>

RUCKA, Nicholas (23. 9. 2010): *Interview – Mamoru Oshii.*

http://www.midnighteye.com/interviews/mamoru_oshii.shtml

RUH, Brian (1. 10. 2010): *Hacking Your Own Ghost: Mythology in the Science Fiction Films of Oshii Mamoru as Sites of Resistance.*

<http://www.animeresearch.com/Articles/Oshii/hackingghost.html>

RUH, Brian (23. 9. 2010): *"THERE IS NO APHRODISIAC LIKE INNOCENCE": Mamoru Oshii's Ghost in the Shell 2.*

<http://www.popmatters.com/film/interviews/oshii-mamoru-040923.shtml>

RUH, Brian (17. 5. 2010): *Liberating Cels: Forms of the Female in Japanese Cyberpunk Animation.*

<http://www.animeresearch.com/Articles/LiberatingCels/index.htm>

RUH, Brian (20. 10 2010): *Oshii-like Thinking, parts 2 and 3.*

<http://mamoruoshii.blogspot.com/2007/09/oshii-like-thinking-parts-2-and-3.html>

SILVIO, Carl (5. 5. 2010 March 1999): *Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's Ghost in the Shell*, in Science Fiction Studies, Volume 26, Part 1.

<http://www.depauw.edu/SFs/backissues/77/silvio77.htm>

SUCHENSKI, Richard (3. 4. 2010): *Mamoru Oshii*.

<http://archive.sensesofcinema.com/contents/directors/04/oshii.html>

TOM, Teri (5. 2. 2011): *Avalon* (review).

http://www.jeremysilman.com/movies_tv_tt/avalon.html

WHITLEY, M. (1. 1. 2011): *Headgear (Creators of Patlabor)*.

<http://www.patlabor.info/headgear.htm>

OKIURA, Hirojuki (3. 3. 1998)

Americké vydání DVD *Ghost in the Shell* – bonus dokument “The Making of *Ghost in the Shell*”.